

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK ANANDA DESA SIUNDOL
KABUPATEN PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**HOTMAIDA SIREGAR
NIM: 2120600037**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK ANANDA DESA SIUNDOL
KABUPATEN PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**HOTMAIDA SIREGAR
NIM: 2120600037**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK ANANDA DESA SIUNDOL
KABUPATEN PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh
HOTMAIDA SIREGAR
NIM: 2120600037**

Pembimbing I

**Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 198808092019032006**

Pembimbing II

**Sakinah Siregar, M.Pd
NIP.199301052020122010**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. **HOTMAIDA SIREGAR**
Lampiran : 8 (Delapan) Exemplar

Padangsidimpun, 2025
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpun
di-
Padangsidimpun

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

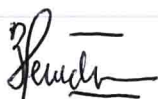
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Hotmaida Siregar yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 198808092019032006

PEMBIMBING II



Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 2020122 010

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hotmaida Siregar

NIM : 2120600037

Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Anak
Usia Dini

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui
Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun di
TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 20 September 2025

Saya yang menyatakan



Hotmaida Siregar

NIM. 212060003

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hotmaida Siregar
NIM : 21 206 00037
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas”** Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada Tanggal : September 2025
Saya yang Menyatakan,



Hotmaida Siregar
NIM. 21 206 00037



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Hotmaida Siregar
NIM : 2120600037
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas.

Ketua

Rahmadani Tanjung, M. Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Sekretaris

Anita Angraini Lubis, M. Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011

Anggota

Rahmadani Tanjung, M. Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Anita Angraini Lubis, M. Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011

Efrida Mandasari Dalimunthe, M. Psi.
NIP. 19880809 201903 2 006

A. Naashir M. Tuah Lubis, M. Pd
NIP. 19931010202321 1031

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

Tanggal

Pukul

Hasil/Nilai

Indesk Prediksi Kumulatif

Predikat

: Ruang Ujian Sidang Munaqasyah Prodi PIAUD

: Selasa, 30 September 2025

: 10.00 WIB s.d Selesai

: Lulus/81,5 (A)

: 3,52

: Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU
KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan
22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL**
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI DESA SIUNDOL KABUPATEN
PADANG LAWAS

Nama : **HOTMAIDA SIREGAR**

NIM : **21206000 37**

Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Anak**
Usia Dini

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, September 2025
Dekan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama :Hotmaida Siregar

NIM :2120600037

Judul :Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 4- 5 Tahun di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan sosial anak usia dini yang ditandai dengan kurangnya interaksi sosial, sulit berbagi, dan kurangnya kemampuan bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4–5 tahun melalui metode bermain peran di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari 4 pertemuan . Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 20 anak kelompok A di TK Ananda yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi perkembangan kemampuan sosial anak yang mencakup indikator seperti kemampuan berbagi, bekerja sama, empati, menunggu giliran, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan sosial anak setelah diterapkan metode bermain peran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama tindakan, kemampuan sosial anak mengalami peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Dari ketiga indikator kemampuan sosial yang diamati, indikator yang paling meningkat adalah kemampuan anak dalam mengambil inisiatif saat berinteraksi sosial. Pada Pra Siklus, jumlah anak yang menunjukkan inisiatif sosial masih rendah, yaitu 33,33%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang lebih menarik dan menyentuh pengalaman langsung anak, terjadi peningkatan yang signifikan pada Siklus I menjadi 58,33%, kemudian pada Siklus II meningkat menjadi 81,63%. Dengan demikian, terdapat kenaikan sebesar 48,3% pada indikator inisiatif sosial. Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak-anak mulai mampu membangun interaksi sosial secara aktif dan mandiri. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengambil inisiatif dalam interaksi sosial merupakan aspek paling menonjol yang berkembang melalui penerapan metode bermain peran.. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini.

Kata Kunci: Kemampuan Sosial, Bermain Peran

ABSTRACT

Name : Hotmaida Siregar
Reg. Number : 2120600037
Thesis Title : *Efforts to Improve Social Skills Through Role-Playing Method in Children Aged 4-5 Years at TK Ananda, Siundol Village, Padang Lawas Regency.*

This study is motivated by the low social skills of early childhood, characterized by limited social interaction, difficulty in sharing, and lack of cooperation in group activities. The purpose of this study is to improve the social skills of children aged 4–5 years through the role-playing method at TK Ananda, Siundol Village, Padang Lawas Regency. The research method used is Classroom Action Research (PTK), conducted in two cycles consisting of four meetings. Each cycle includes planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 20 children in group A at TK Ananda, consisting of 11 boys and 9 girls. Data were collected through observation and documentation. The instrument used was an observation sheet assessing the development of children's social skills, which included indicators such as sharing, cooperation, empathy, waiting for turns, and interaction with peers. The results showed an improvement in children's social skills after implementing the role-playing method. Based on observations during the intervention, there was a significant increase in social skills from Cycle I to Cycle II. Among the three observed indicators, the most improved was the children's initiative in social interactions. In the pre-cycle, the percentage of children showing social initiative was still low at 33.33%. After improving learning through a more engaging and experiential role-playing approach, this increased to 58.33% in Cycle I and then to 81.63% in Cycle II. Thus, there was an increase of 48.3% in the social initiative indicator. This improvement shows that children began to build social interactions more actively and independently. Therefore, it can be concluded that the ability to take initiative in social interactions is the most prominent aspect developed through the application of the role-playing method. Hence, the role-playing method can be considered an effective learning alternative for developing social skills in early childhood.

Keywords: *Social Skills, Role-Playing*

الملخص

الاسم : خطميداسيريغار

رقم الطالب: ٢١٢٠٦٠٠٠٣٧

العنوان: جهود تحسين المهارات الاجتماعية من خلال طريقة اللعب بالأدوار لدى الأطفال من عمر ٤-٥ سنوات في روضة أناندا، قرية سيوندول، مقاطعة بادانغ لاواس

تتبع هذه الدراسة من انخفاض المهارات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، والمتمثل في ضعف التفاعل الاجتماعي، وصعوبة المشاركة، وضعف القدرة على التعاون في الأنشطة الجماعية. وتهدف هذه الدراسة إلى تحسين المهارات الاجتماعية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات من خلال طريقة اللعب بالأدوار في روضة أناندا بقرية الذي تم سيوندول، مقاطعة بادانغ لاواس. استخدمت الدراسة منهج البحث الإجمالي الصفي تنفيذ في دورتين تتكون كل منهما من أربع لقاءات، وتشمل مراحل التخطيط والتنفيذ في الروضة، منهم ١١ والملاحظة والتقييم. شملت عينة الدراسة ٢٠ طفلاً من المجموعة ذكراً و ٩ إناث. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والتوثيق، باستخدام استمارة ملاحظة لتقييم تطور المهارات الاجتماعية لدى الأطفال، والتي تضمنت مؤشرات مثل المشاركة، التعاون، التعاطف، انتظار الدور، والتفاعل مع الأقران. أظهرت نتائج البحث تحسناً في المهارات الاجتماعية للأطفال بعد تطبيق طريقة اللعب بالأدوار. وبناءً على الملاحظات خلال تنفيذ البحث، حدث تحسن ملحوظ في المهارات الاجتماعية من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية. ومن بين المؤشرات الثلاثة التي تمت ملاحظتها، كان المؤشر الأكثر تحسناً هو مبادرة الأطفال في التفاعل الاجتماعي. في المرحلة القبلية، بلغت نسبة الأطفال الذين أظهروا مبادرة اجتماعية ٣٣,٣٣٪ فقط، وبعد تحسين التعلم من خلال أسلوب لعب الأدوار الأكثر جاذبية والقائم على الخبرة المباشرة، ارتفعت النسبة إلى ٥٨,٣٣٪ في الدورة الأولى ثم إلى ٨١,٦٣٪ في الدورة الثانية، أي بزيادة قدرها ٤٨,٣٪. يشير هذا التحسن إلى أن الأطفال بدأوا في بناء تفاعل اجتماعي أكثر نشاطاً واستقلالية. وبالتالي يمكن الاستنتاج أن القدرة على أخذ المبادرة في التفاعل الاجتماعي كانت الجانب الأبرز الذي تطور من خلال تطبيق طريقة اللعب بالأدوار. وعليه، يمكن اعتبار طريقة اللعب بالأدوار بديلاً تعليمياً فعالاً

في تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة

الكلمات المفتاحية: المهارات الاجتماعية، اللعب بالأدوار

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi mahapenyayang. Segala puji dan Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, Kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk sebagai suri tauladan yang baik untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul “ **Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawaas**”, disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Selama penulisan skripsi ini, penelitian menemukan banyak rintangan dan kesulitan karena keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun, berkat bimbingan dan arahan Dosen Pembimbing serta bantuan dari semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Maka peneliti mengucapkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi. Pembimbing I, ibu Sakinah Siregar, M.Pd. Pembimbing II yang telah memberikan motivasi, kesempatan dan menyediakan tenaga dan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta bapak Prof Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr, Anhar, M.A., wakil rektor bidang administrasi umum perencanaan dan keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., wakil rektor Bidang Kemahasiswaan Dan kerjasama.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Ibu Dr. Leyla Hilda, M.Si., Wakil Dekan Bidang Akademik sekaligus Penasehat Akademik Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A, Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan Keuangan Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd, dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd.
4. Ibu Rahmadhani Tanjung M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta Bapak/Ibu dosen pengajar dan pengawai Administrasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ibu Sakinah Siregar, M.Pd., ibu Dina Khairiah, M.PD.,

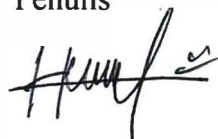
ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd., ibu Sardiah Srikandi, M.Pd., Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd., dan bapak A.Naashir M.Tuah Lubis, M.Pd., yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

5. Bapak kepala perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah, guru-guru dan anak-anak di Tk Ananda terkhusus kepada bapak Torang Siregar selaku kepala sekolah yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian ini.
7. Teristimewa Kepada Ayahhanda tercinta Nuhdin Siregar dan Ibunda tercinta Kasmila Tanjung, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan doa yang tiada henti. Terima kasih atas segala kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang telah diberikan selama ini, baik secara moril maupun materiil. Setiap langkah dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan mungkin terwujud tanpa doa dan restu kalian. Semoga segala kebaikan dan cinta tulus yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Dan tak lupa juga kepada saudara- saudari penulis yaitu Ahmad Fauzan Siregar, Suci Aslamia Siregar, dan Abdul Diki Siregar.

8. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh keluarga besar, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021 yang telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terakhir, terimakasih kepada diri sendiri yang telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai.

Dengan memohon ridho Allah SWT., semoga pihak-pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan masih terdapat banyak kekurangan baik menyangkut masalah isi dan penulisan. Kekurangan-kekurangan tersebut disebabkan kelemahan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti baik disadari maupun tidak. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, 25 Juni 2025
Penulis



Hotmaida Siregar
NIM. 2120600037

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Indikator tindakan.....	12
BAB II LANDAS TEORI	13
A. Kajian Teori	13
1. Perkembangan Sosial	13
a) Pengertian Perkembangan Sosial	13
b) Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun	18
c) Tahap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun	22
d) Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun.....	24
2. Bermain Peran.....	26
a) Pengertian Bermain Peran	23
b) Langkah- langkah Bermain Peran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	27
c) Manfaat Bermain Peran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	26
d) Kelebihan Bermain Peran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	31
e) Kekurangan Bermain Peran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	32
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Waktu Dan Lokasi Penelitian	38
B. Jenis Dan Metode Penelitian.....	39
C. Subjek Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian	40

E. Sumber Data.....	46
F. Instrumen Pegumpulan Data.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	50
II. PENELITIAN	52
A. Deskripsi Data Hasil Penelian	52
1. Kondisi Awal.....	52
a. Pra Siklus	52
b. Deskripsi Data dan Pra Penelitian	55
2. Siklus I.....	57
3. Siklus II	74
B. Pembahasan Penelitian	93
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Pikir	36
Tabel 3.1 Agenda/ Perencanaan Penyusunan Skripsi	38
Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal/ Pra Tindakan	54
Tabel 4.2 Daftar Nama- nama Anak.....	55
Tabel 4.3 Hasil Observasi Awal.....	73
Tabel 4.4 Hasil Observasi Awal.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Suharismi Aeikuto.....	41
Gambar 4.1 Mengenalkan Kegiatan Bermain Peran dan Mengarahkan Anak untuk Memilih Peran yang Ingin di Mainkan.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Kisi- kisi Instrumen Obsrvasi

Lampiran 2 Matriks Penilaian

Lampiran 3 RPPH

Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari perjalanan hidup manusia, Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia semakin meningkat seiring dengan meningkatnya pendidikan yang diperolehnya. Pendidikan adalah suatu pembelajaran yang disalurkan oleh seorang perantara kepada orang yang membutuhkan ilmu, banyak cara yang bisa digunakan dalam menyampaikan pendidikan (pembelajaran) kepada anak didiknya, terutama kepada anak usia dini, yang memerlukan keterampilan dan kesabaran dalam mengajar karena mereka masih di tahap membutuhkan banyak bimbingan dan perhatian.¹

Dalam UU No. 20 tahun 2003, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak (karakter) serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

¹Adzroil Ula Al Etivali, dkk. Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Medan Agama*. (2019). 1(2). hlm 213.

²Abd Rahman BP, & Sabhayati Asri Munandar. Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsur Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*.(2022). 2(1).

Seiring dengan perkembangan zaman untuk saat ini, pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya yaitu pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang berbeda dari jenjang pendidikan lainya dimana pada pendidikan anak usia dini memerlukan metode dan cara pembelajaran khusus yang sesuaikan dengan karakteristik cara belajar anak.³

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.⁴

Anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan terdapat tujuan standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang bermutu. Bertujuan untuk membantu sebagai dasar perencanaan meletakkan dasar arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

³Sakinah, & Dewi Sahara Dalimunthe. Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. (2022). 1(1). hlm 41.

⁴Mulyasa. *Manajemen Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2012). hlm 174.

Aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan agar dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lainnya, khususnya perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, karena sejak lahir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana dia berada.

Bimbingan orangtua terhadap anak dalam pengenalan norma-norma hidup bermasyarakat akan mempengaruhi perkembangan sosial anak sehingga seiring berjalannya waktu anak akan memperoleh pengalaman tentang cara-cara berinteraksi dengan orang lain. Pada saat berinteraksi dengan orang lain inilah akan terjadi berbagai macam peristiwa yang sangat bermakna bagi anak yang nantinya akan membentuk kepribadiannya.⁵

Salah satu aspek perkembangan sosial yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses sosialisasi merupakan proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat⁶. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Apabila seorang anak dapat melaksanakan proses sosialisasi dengan baik,

⁵Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (2010). 8. hlm 14.

⁶ Siregar, Sakinah. "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentarsi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Arafah Padangsidimpuan." *Al-Abyadh* 4.2 (2021): 95-100.

maka diharapkan dia memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dari pada anak yang sulit bersosialisasi dengan lingkungannya.

Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, mampu mengetahui dan menggunakan berbagai cara ketika menghadapi suatu masalah saat berinteraksi, dapat merasakan perasaan orang lain serta dapat bekerjasama dengan baik. Dalam kehidupan sehari-hari kita sering melihat ada anak yang dengan mudah dapat berinteraksi dengan lingkungannya, namun disisi lain ada juga anak yang sangat sulit untuk bergaul dengan lingkungannya⁷.

Kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain sangat bergantung padapola asuh orangtuanya sejak anak usia dini yang merupakan masa pembentukan kepribadiannya. Jika anak selalu diberi kesempatan untuk bergaul dengan lingkungannya, maka keterampilan sosial anak akan terbangun dengan sendirinya, namun sebaliknya jika anak tidak pernah diberi kesempatan untuk bergaul dengan lingkungannya, maka anak akan menjadi minder, takut, malu dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungannya⁸.

Keterampilan sosial sudah dapat ditanamkan pada anak sejak usia dini, masa ini merupakan tahun-tahun awal yang paling efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak karena apabila sejak usia dini

⁷Ajeng Rahayu Tresna Dewi, Mira Mayasarokh, & Eva Gustina. Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*. (2020). hlm 4.

⁸ Siregar, S., & Nabila, N. (2022). Efektivitas permainan tradisional tarompah stimulasi pembentukan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 491-498.

keterampilan sosial anak mendapat stimulasi yang tepat, kemungkinan besar keterampilan sosial anak akan berkembang dengan baik. Kemampuan sosial seorang anak sudah dimiliki sebagai potensi bawaan, hal ini dapat dilihat bahwa setelah dilahirkan, anak membutuhkan kehadiran dan bantuan dari orang lain, namun dalam perkembangannya dibutuhkan stimulasi dan motivasi dari orang dewasa, baik orangtua maupun pendidik, oleh karena itu orang dewasa perlu menciptakan kondisi lingkungan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.⁹

Keterampilan sosial dapat dikembangkan melalui pembiasaan, lingkungan yang paling berperan adalah lingkungan keluarga karena keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Orangtua sangat berperan untuk mengenali, menggali, memupuk dan mengembangkan kemampuan anaknya. Selain itu lingkungan sekolah juga memiliki peran yang sangat besar untuk membangun keterampilan sosial anak, karena lingkungan sekolah merupakan tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan yang dapat memberikan pengalaman-pengalaman berharga bagi anak.¹⁰

Proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di TK Ananda senantiasa berupaya untuk mencapai tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak, khususnya mengenai upaya meningkatkan keterampilan sosial anak. Berbagai upaya telah dilakukan, termasuk memberi kesempatan

⁹Izza, Hilia. Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2020). 4(2). hlm 951.

¹⁰Mursid. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2017).

dan motivasi agar keterampilan sosial anak dapat berkembang secara optimal.

Akan tetapi, selama melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa baru 6 anak yang keterampilan sosialnya sudah berkembang dengan baik, sementara 14 anak yang lain keterampilan sosialnya belum berkembang optimal .

Hal ini nampak jelas pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok. Anak- anak sudah diberi penjelasan, kesempatan dan motivasi agar mau bersabar dalam menunggu giliran dan tidak berebutan, namun kenyataannya dalam kegiatan kelompok mencampur warna, hanya ada 4 anak yang mau sabar dalam menunggu giliran, sementara 16 anak saling berebutan ingin mendahului untuk mencampur warna. Ketika guru mengajak anak untuk membereskan alat permainan yang telah digunakan, 13 anak beralasan bahwa bukan dia yang menggunakan mainan tersebut, 5 anak mau mengerjakan tugas dari guru, sementara itu ada 2 anak yang mau membereskan alat permainan sendiri walaupun tanpa disuruh oleh guru.

Ketika menghadapi masalah dengan temannya, ada 3 anak (dari 20 anak) cenderung melakukan kekerasan seperti memukul, menendang atau mencubit sampai temannya menangis, ketika ditanya oleh guru mengapa memukul temannya, mereka menjawab karena jengkel temannya telah merebut pensil warnanya, tidak mau meminjam rautan

dan mencoret hasil karyanya, hal ini terjadi karena anak belum dapat menjaga komunikasi dengan temannya.

Pada saat kegiatan istirahat, anak-anak bermain bebas di tempat bermain, saat itu peneliti melihat ada 6 anak yang belum bisa mengalah dan bersabar menunggu giliran main, anak sering berebut mainan dan tidak mau berbagi dengan temannya. Untuk merubah perilaku yang kurang baik tersebut, guru telah berusaha memberi nasehat melalui kegiatan bercerita tentang indahnya persahabatan, indahnya berbagi dan saling memaafkan serta manfaat bekerjasama, namun belum menunjukkan hasil yang maksimal.¹¹

Setelah melakukan kegiatan observasi, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan. Dari 14 anak yang keterampilan sosialnya masih kurang optimal dimungkinkan karena anak kurang mendapat pengalaman langsung bagaimana seharusnya dia berinteraksi dengan orang lain.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak yang telah dilakukan selama ini belum menampakkan hasil yang optimal. Hal ini terlihat ketika anak diberi kegiatan secara kelompok, banyak yang meminta untuk mengerjakan sendiri-sendiri saja, meskipun guru senantiasa mengajarkan pentingnya bekerjasama dengan teman, namun anak masih sulit untuk memahaminya. Faktor lain yang menyebabkan kurang terbangunnya keterampilan sosial anak yaitu kurangnya

¹¹Agusniatih, & Monepa. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Metode Pengembangannya*. Jawa Barat: Edu Publisher. (2019).

kesempatan yang diberikan kepada anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak belajar secara langsung, karena selama ini lebih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) pada setiap kegiatan pembelajaran.¹²

Selain itu metode yang digunakan oleh guru masih kurang menarik minat anak karena selama ini belum banyak kegiatan yang dilakukan secara kelompok dan lebih bersifat individual, padahal melalui kegiatan kelompok, anak-anak akan banyak belajar bagaimana cara bekerjasama, bersabar, berbagi dan berempati terhadap temannya.

Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan. Dengan demikian, mengembangkan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran bersama teman akan menjadi pengalaman penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan sifat egosentris anak akan semakin berkurang dan secara bertahap anak berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Mengingat betapa pentingnya peningkatan kemampuan sosial bagi anak, maka peneliti bersama kolabolator atau guru pendamping kelompok A sepakat untuk mengatasi permasalahan yang terkait dengan pengembangan keterampilan sosial anak. Upaya yang akan dilakukan

¹²Khaironi. Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. (2018). 3(1). hlm 2

adalah meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain peran.

Jika pada kegiatan sebelumnya anak lebih banyak mengerjakan lembar kerja anak (LKA), maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan kegiatan praktek langsung sehingga anak betul-betul memperoleh pengalaman berharga bagi kehidupannya karena keterampilan sosial dengan orang lain merupakan hal penting yang akan berpengaruh bagi kesuksesan hidupnya di masa yang akan datang.¹³

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan upaya untuk mengatasi masalah keterampilan sosial anak sehingga diharapkan keterampilan sosial anak akan mengalami peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian tindakan dengan judul **“Upaya meningkatkan Keterampilan Sosial Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran pada Anak Usia 4-5 di TK Ananda Siundol kecamatan sosopan”**.

B. Identifikasi Masalah

Jadi dari latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak cenderung bermain secara individu daripada berintraksi dengan teman- temannya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan untuk berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi belum terasah dengan baik.

¹³Khadijah, & Nurul Jahriani. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya*. CV Merdeka Kreasi Grup. (2021)

2. Kegiatan pembelajaran cenderung bersifat monoton atau berpusat pada guru, sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk terlibat aktif dalam situasi sosial yang menstimulasi kemampuan sosialnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas sehingga pembahasannya akan lebih jelas dan terarah sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Peneliti akan melakukan penelitian mengenai upaya meningkatkan Keterampilan Sosial melalui kegiatan bermain peran pada anak Usia 4-5 Tahun di TK Ananda desa Siundol Kabupaten Padang Lawas

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah diatas sebagai berikut: Bagaimana upaya kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Ananda desa Siundol Kabupaten Padang Lawas

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui Bagaimana upaya kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Ananda desa Siundol Kabupaten Padang Lawas

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana interaksi sosial antara anak-anak seusia dapat membentuk kemampuan sosial mereka, seperti kemampuan berempati, berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai peran teman sebaya dalam mendukung perkembangan sosial di usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti: Pengembangan Ilmu Pengetahuan: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai metode bermain peran dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial anak.
- b. Bagi Guru: Penerapan Metode Pembelajaran Efektif: Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk menerapkan metode bermain peran di kelas. Metode ini dapat membantu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, dan kemampuan komunikasi anak secara efektif.
- c. Bagi Orang Tua: Pemahaman tentang Perkembangan Sosial Anak: Orang tua dapat memahami pentingnya bermain peran dalam membantu anak mengembangkan keterampilan sosial

seperti berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

G. Indikator Tindakan

Indikator tindakan pada penelitian ini adalah upaya meningkatnya kemampuan sosial melalui metode bermain peran nilai kriteria ketuntasan minimal 75. Penelitian ini dikatakan berhasil meningkatnya kemampuan sosial melalui metode bermain peran apabila 80 % anak mencapai keberhasilan dalam bermain peran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Sosial

a) Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah kemampuan individu dalam memulai atau mempertahankan hubungan positif selama Interaksi sosial. Keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Proses sosialisasi merupakan proses saat anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat. Apabila seorang anak dapat menjalankan proses sosialisasi dengan baik, maka anak tersebut akan mudah diterima di lingkungan sosialnya. Salah satu lingkungan sosial yang erat dengan kehidupan anak adalah lingkungan sekolah, dalam hal ini Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-5 tahun.¹⁴

Dikutip dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia, arti kata sosial yaitu berkenaan dengan ruang umum, saling tolong, dan memperhatikan orang lain. Berdasarkan itu dapat ditarik pengertian bahwa sosial adalah semua hal yang berkaitan dengan masyarakat,

¹⁴Sakinah Siregar. The Development Of Social Skills For Children Aged 4-5 Years. *Jurnal Scientia*. (2023). 12(3).

sikap masyarakat dan saling memperhatikan kepentingan secara umum. Pada dasarnya sosial juga menjadi cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang tingkah laku manusia dalam bermasyarakat. Sebagaimana yang diketahui, Manusia disebut sebagai makhluk sosial sebab manusia tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam kehidupannya¹⁵.

Menurut Albert Bandura, pengertian sosial dalam konteks teorinya berhubungan dengan proses interaksi antara individu dan lingkungannya, di mana perilaku sosial dipelajari melalui mekanisme observasi, imitasi, dan pemodelan. Dalam Teori Pembelajaran Sosial, Bandura menekankan bahwa individu tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan, tetapi juga secara aktif memproses informasi untuk membentuk perilaku. Bandura menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan sosial melibatkan:

1. Pemodelan (Modeling): Individu mempelajari perilaku sosial dengan mengamati tindakan orang lain yang dianggap sebagai model, seperti orang tua, teman sebaya, atau tokoh dalam lingkungan sosial. Misalnya, anak usia dini yang melihat gurunya menyapa teman-temannya dengan ramah setiap pagi, kemudian menirukan perilaku tersebut dalam intraksi sosialnya.

¹⁵Ratna Nila Puapitasar, & Aida Faizatur Rahma. Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Buhuts Al- Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2023).3(2).

2. Proses Kognitif: Belajar sosial tidak hanya bergantung pada pengamatan, tetapi juga pada kemampuan individu untuk memproses informasi, seperti melalui perhatian, retensi memori, dan reproduksi perilaku. Contohnya, seorang anak melihat temannya berbagi mainan dan mendapat pujian dari guru. Anak itu kemudian mengingat bahwa berbagi itu baik, dan kemudian menirukan perilaku tersebut ketika bermain dengan temannya.
3. Efikasi Diri (Efikasi Diri *Self-Efficacy*): Keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam berperilaku secara efektif di situasi sosial sangat memengaruhi kemampuan berinteraksi dan menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial. Contoh efikasi diri terlihat ketika seorang anak percaya bahwa ia mampu tampil di depan kelas untuk bercerita meskipun awalnya gugup. kepercayaan terhadap kemampuannya membuat ia berhasil menyampaikan cerita dengan baik dan mendapat respon positif dari teman-temannya.¹⁶

Sedangkan Menurut teori Lev Vygotsky, kemampuan sosial anak berkembang melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Konsep penting dari teori Vygotsky adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dengan potensi kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan orang dewasa atau

¹⁶Stefano Calicchio. Albert Bandura dan faktor Efikasi Diri: sebuah perjalanan ke dalam Psikologi Potensi Manusia melalui Pemahaman dan Pengembangan Efikasi Diri dan Harga Diri. 2023.

teman sebaya yang lebih kompeten. Vygotsky menekankan beberapa poin utama:

a. Zone of Proximal Development (ZPD)

ZPD adalah jarak antara apa yang bisa dilakukan anak secara mandiri dan apa yang bisa mereka capai dengan bimbingan atau dukungan dari orang lain yang lebih berpengalaman. Dalam ZPD, anak memperoleh keterampilan baru yang membantu mereka beradaptasi secara sosial. Misalnya, seorang anak belum mampu menyapa temannya terlebih dahulu saat bermain. Namun, dengan dorongan dari guru seperti mengatakan, "Ayo bilang 'hai' ke temanmu," anak mulai mencoba dan akhirnya terbiasa melakukan interaksi awal. Ini menunjukkan bahwa dengan bimbingan yang sesuai, anak dapat berkembang dalam zona yang tadinya belum mampu ia capai sendiri.

b. Scaffolding (Pendukung Belajar)

Dalam proses belajar, orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil memberikan bantuan atau bimbingan sementara. Dukungan ini membantu anak memahami situasi atau konsep yang lebih kompleks, hingga mereka mampu melakukannya sendiri. Misalnya, ketika seorang guru membantu anak yang pemalu untuk ikut serta dalam permainan kelompok. Awalnya, anak hanya diminta mengamati. Kemudian, guru menuntunnya untuk mengambil peran kecil

dalam permainan, seperti menyusun balok bersama teman. Dukungan ini perlahan dikurangi seiring anak mulai mampu berinteraksi mandiri.

c. Peran Bahasa dalam Perkembangan Sosial

Vygotsky menganggap bahasa sebagai alat utama untuk berpikir dan berkomunikasi. Anak-anak menggunakan bahasa untuk mengekspresikan pikiran mereka dan belajar dari orang lain dalam lingkungan sosial mereka. Contohnya, Seorang anak yang belum mampu menyampaikan keinginannya saat bermain mulai terbiasa menggunakan kata-kata seperti "boleh pinjam?" atau "ayo main bareng" setelah sering mendengar dan meniru ucapan tersebut dari guru dan teman sebayanya. Bahasa menjadi alat utama bagi anak untuk membangun interaksi sosial dan mengekspresikan pikirannya.

Melalui interaksi ini, anak-anak menginternalisasi nilai, norma, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dalam masyarakat. Pandangan ini menempatkan hubungan sosial sebagai inti dari perkembangan individu.¹⁷

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura dan Lev Vygotsky, keduanya sepakat bahwa perkembangan kemampuan sosial anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial, namun melalui pendekatan yang berbeda.

¹⁷Widya Kumara. Sociocultural Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2020). 1(2). hlm 48-58

Menurut Bandura, kemampuan sosial anak berkembang melalui proses observasi dan imitasi terhadap perilaku orang lain yang menjadi model, seperti orang tua, guru, atau teman sebaya. Dalam proses ini, efikasi diri (*self-efficacy*) memainkan peran penting, di mana keyakinan anak terhadap kemampuannya memengaruhi keberhasilan interaksi sosial yang dilakukannya.

Sementara itu, Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kemampuan sosial terjadi melalui kerja sama dan interaksi sosial dengan individu yang lebih terampil. Melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD), anak belajar keterampilan sosial dengan bimbingan dan dukungan (*scaffolding*) dari orang lain hingga mampu melakukannya secara mandiri. Selain itu, bahasa juga dipandang sebagai alat utama dalam membangun dan menginternalisasi kemampuan sosial.¹⁸

Kedua teori ini menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan elemen kunci dalam pembelajaran sosial anak, sehingga metode bermain peran menjadi strategi yang relevan karena melibatkan pengamatan, komunikasi, dan kerja sama yang mendukung perkembangan sosial anak.

b) Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Erik Erikson, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan *psikososial initiative versus guilt* (inisiatif

¹⁸Rosa Dwi Nurahma Mardiyanti, & Choiriyah Widayarsi. Intraksi Teman Sebaya Dalam Mengembangkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2023). 4(2). hlm 416-429

versus rasa bersalah). Tahap ini merupakan fase penting dalam pembentukan keterampilan sosial, di mana anak mulai mengembangkan inisiatif untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.¹⁹ Berikut adalah karakteristik perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun berdasarkan teori Erikson:

1. Kemampuan Mengambil Inisiatif dalam Interaksi Sosial

Anak pada usia ini cenderung proaktif dalam memulai interaksi sosial. Mereka berusaha membangun hubungan dengan teman sebaya melalui permainan atau aktivitas bersama. Pengambilan inisiatif ini menunjukkan kepercayaan diri anak dalam bersosialisasi.

2. Pengembangan Empati

Anak usia 4-5 tahun mulai memahami perasaan orang lain. Mereka dapat menunjukkan empati, misalnya dengan menenangkan teman yang sedang sedih atau merasa bersalah jika membuat seseorang kecewa. Kemampuan ini menjadi dasar bagi pembentukan hubungan sosial yang sehat.

3. Permainan Sosial yang Lebih Kompleks

Pada tahap ini, anak terlibat dalam permainan kelompok yang lebih terstruktur, seperti permainan peran

¹⁹Erik Erikson. *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2010). hlm 291.

atau permainan dengan aturan sederhana. Melalui aktivitas ini, mereka belajar tentang kerja sama, bergantian, dan pentingnya mengikuti aturan.

4. Kesadaran akan Norma Sosial

Anak mulai menyadari dan menyesuaikan diri dengan aturan dan norma sosial, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Mereka belajar konsep sopan santun, seperti meminta izin, berbagi, atau mengucapkan terima kasih.²⁰

5. Keinginan untuk Diterima dan Diakui

Anak memiliki dorongan kuat untuk mendapatkan pengakuan dari orang dewasa maupun teman sebaya. Mereka merasa senang ketika dipuji atas keberhasilan atau kontribusinya dalam aktivitas sosial, yang mendorong mereka untuk terus mencoba hal baru.

Secara keseluruhan, tahap ini sangat penting dalam perkembangan sosial anak. Erikson menekankan bahwa pengalaman positif selama fase ini akan membantu anak membangun dasar yang kuat untuk hubungan sosial yang sehat di masa depan. Sebaliknya, pengalaman negatif dapat menghambat rasa percaya diri dan keterampilan sosial mereka.

²⁰Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group. (2010). hlm 21.

Perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun ditandai dengan peningkatan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya dan orang di sekitarnya. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan keinginan untuk bermain bersama, berbagi mainan, dan bergiliran dalam permainan. Mereka juga mulai memahami konsep sederhana tentang kerja sama dan memiliki ketertarikan untuk membentuk hubungan sosial meskipun sifat egosentris masih sering muncul.²¹

Selain itu, anak usia ini mulai menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami perasaan orang lain. Mereka dapat merespons emosi teman, seperti menenangkan teman yang sedih atau ikut senang ketika temannya bahagia. Kesadaran terhadap emosi orang lain membantu anak belajar tentang empati dan membangun keterampilan sosial yang lebih kompleks seiring bertambahnya usia.

Dalam penelitian ini, kemampuan sosial yang dikembangkan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu: pertama, kemampuan mengambil inisiatif dalam interaksi sosial, kedua, pengembangan empati, dan ketiga kesadaran akan norma sosial. Ketiga aspek ini dipilih karena dinilai sangat relevan dengan tahapan perkembangan sosial anak usia dini menurut Erikson, di mana interaksi dengan teman sebaya

²¹Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group. (2010). hlm 21.

menjadi kunci dalam membentuk kepercayaan diri, kepedulian, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan aturan sosial. Melalui fokus ini, diharapkan anak tidak hanya mampu bersosialisasi, tetapi juga belajar memahami perasaan orang lain dan bertindak laku sesuai nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya.

c) Tahap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

Tahap perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun ditandai dengan kemampuan membangun hubungan sosial yang lebih kompleks dibanding usia sebelumnya. Anak mulai menunjukkan minat untuk bermain bersama teman sebaya dalam kelompok kecil, bukan hanya bermain sendiri atau sejajar. Mereka mulai memahami aturan dasar seperti bergiliran, berbagi, dan bekerja sama. Pada usia 4-5 tahun, anak mengalami beberapa tahap perkembangan sosial yang penting:

1. Peningkatan Interaksi Sosial

Anak mulai menunjukkan minat yang lebih besar dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Mereka mulai bermain bersama dan memahami konsep berbagi.

2. Permainan Sosiodrama

Anak-anak sering terlibat dalam permainan imajinatif di mana mereka berperan sebagai karakter

berbeda, membantu mereka memahami peran sosial dan emosi orang lain.²²

3. Empati dan Kesadaran Emosional

Mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain. Ini membantu dalam membangun hubungan yang lebih baik.

4. Aturan dan Struktur

Anak mulai memahami dan mengikuti aturan permainan. Mereka belajar tentang keadilan dan pentingnya mengikuti norma sosial.

5. Kemandirian dalam Hubungan

Meskipun masih bergantung pada orang dewasa, anak mulai menunjukkan keinginan untuk mandiri dalam hubungan sosial mereka, seperti memilih teman bermain. Pemenuhan kebutuhan sosial yang sesuai dan tepat kepada anak dalam tiap tahapan perkembangan akan menjadi bagian terpenting dalam perkembangan selanjutnya sebagai anggota masyarakat tentunya. Karena pengembangan kemampuan sosial yang dini memainkan peranan yang penting terhadap anak dalam melakukan hubungan sosial dimasa depan dan pola perilaku mereka terhadap orang lain. Dengan perlakuan yang tepat dan sesuai akan membentuk perilaku positif pada anak sejak

²²Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: PT Rimeka Cipta. (2004). hlm 7

usia dini. Sebaliknya apabila tidak tepat dan tidak sesuai dengan kebutuhan anak akan menimbulkan/membentuk perilaku negatif.²³

d) Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

Banyak faktor yang memberi pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun:

1. Faktor Keluarga

Pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang dibesarkan dalam lingkungan penuh kasih sayang, komunikasi terbuka, dan dukungan emosional cenderung lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain. Hubungan harmonis antar anggota keluarga memberikan contoh positif bagi anak dalam membangun relasi sosial.

2. Lingkungan Sekolah atau Teman Sebaya

Interaksi dengan teman sebaya di lingkungan sekolah atau bermain membantu anak belajar berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Guru dan teman memiliki peran penting dalam mengajarkan aturan sosial serta keterampilan komunikasi.

²³Rita Puspa Sari, Hasmiati, & Ruminem. Pola Asuh Ibu Pada Perkembangan Sosial Anak Usia 4- 5 Tahun. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*. (2020). 2(1). hlm 21-30

3. Peran Guru dan Pengasuh

Guru atau pengasuh berpengaruh dalam membimbing anak untuk memahami norma sosial dan berperilaku sesuai aturan. Dorongan positif dari guru membantu anak merasa dihargai dan lebih mudah beradaptasi di lingkungan sosial.

4. Lingkungan Bermain

Aktivitas bermain, baik di rumah maupun di luar, memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi, mengenal teman baru, dan berlatih keterampilan sosial seperti berbagi, bergiliran, dan menyelesaikan masalah sederhana.

5. Pengaruh Media dan Teknologi

Media dan teknologi, seperti televisi atau gawai, dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, baik secara positif maupun negatif. Konten yang tepat dapat memberikan contoh perilaku sosial yang baik, sedangkan penggunaan berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial langsung²⁴.

6. Kondisi Sosial Ekonomi

Kondisi ekonomi keluarga mempengaruhi akses anak terhadap pendidikan, lingkungan bermain, dan pengalaman sosial yang beragam. Anak yang hidup di

²⁴Ali Nugraha, & Yeni Rachmawani. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta. (2004). hlm 8-14

lingkungan mendukung cenderung memiliki perkembangan sosial yang lebih baik.

7. Budaya dan Nilai-Nilai Sosial

Budaya tempat anak tumbuh mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan memahami norma sosial. Anak akan meniru nilai-nilai dan perilaku yang diajarkan dalam lingkungan budaya mereka.

2. Bermain Peran

a) Pengertian Bermain Peran

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, karakter, atau perilaku seseorang atau sesuatu untuk tujuan tertentu.²⁵

Bermain peran dilakukan oleh anak karena permainan ini melibatkan dunia khayal atau fantasi mereka, sehingga dengan bermain peran anak akan mencurahkan kemampuan berpikir

²⁵Dewi Zulviana, & A Wathon. Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. (2020). 3(1). 203-224.

fantasinya dengan baik dan menyenangkan.²⁶ Bermain peran mendominasi permainan, dan peserta menggunakan properti, kreatifitas, serta imajinasi.

Bermain peran merupakan aspek simulasi anak dalam mengadopsi peran yang ia mainkan. Pada umumnya anak suka memerankan apa saja, terutama memerankan seperti halnya karakter pada sebuah cerita, tetapi anak juga menyukai drama yang diambil dalam kehidupan nyata seperti memerankan profesi atau pekerjaan.²⁷

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah bermain simbolik yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat yang sesungguhnya atau menggunakan peraga/tiruan dengan menggunakan daya khayal pada anak. Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita pada kehidupan nyata. Bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dan motivasi belajar anak.

b) Langkah- langkah Bermain Peran Anak Usia 4-5 Tahun

Bermain peran berdasarkan atas tiga aspek utama yaitu mengambil peran (*role taking*), membuat peran (*role making*), serta tawar-menawar peran (*role negotiation*) Langkah-langkah bermain

²⁶Jasa Unggah Muliawan. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak*. Yogyakarta. (2009). hlm 238

²⁷Fatkhan Amirul Huda. *Pengertian Dan Langkah Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran*. dalam Fatkhan. web.id. (2020)

peran yaitu menghangatkan suasana dan memotifasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. ²⁸Petunjuk pelaksanaan bermain peran antara lain:

1. Menentukan Tema Kegiatan

Guru memilih tema bermain peran yang sesuai dengan minat dan pengalaman anak, seperti tema “di pasar”, “di rumah sakit”, atau “di sekolah”. Tema dipilih agar memudahkan anak memahami situasi yang akan diperankan.

2. Menyiapkan Alat dan Media Pendukung

Guru menyiapkan alat peraga yang dibutuhkan dalam kegiatan bermain peran, seperti pakaian profesi, boneka, alat mainan, dan perlengkapan lain yang relevan dengan tema.

3. Menyampaikan Tema kepada Anak

Guru menjelaskan kepada anak mengenai tema yang akan dimainkan menggunakan bahasa sederhana dan pendekatan cerita agar anak lebih mudah memahami konteks kegiatan.

4. Menentukan dan Membagi Peran

Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran yang ingin dimainkan. Bila perlu, guru membantu

²⁸Fika Novita Lisa, & Nurhafizah. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Sosial ANAK Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. (2020). 4(2). 1080-1090.

membagi peran agar seluruh anak dapat berpartisipasi secara aktif.

5. Memberikan Waktu Persiapan

Guru memberikan waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri sebelum bermain, baik untuk memahami peran masing-masing maupun mencoba alat peraga yang digunakan.

6. Memberikan Motivasi dan Menyampaikan Aturan Bermain

Guru memberikan semangat kepada anak serta menyampaikan aturan sederhana selama bermain, seperti bergiliran berbicara, tidak berebut, dan saling menghargai teman.

Dari penjelasan petunjuk pelaksanaan bermain peran dapat dilihat bahwa anak yang belajar dengan menggunakan metode ini lebih banyak diberikan kesempatan untuk berbicara, baik untuk menyampaikan peran yang diperankan maupun pendapatnya saat berdiskusi.²⁹

Sesuai dengan sintaknya, langkah-langkah bermain peran yaitu menetapkan tujuan dengan memutuskan bagaimana mengintegrasikan dengan program pengajaran, menentukan kendala eksternal yang ada, buat daftar faktor kritis masalahnya, tentukan jenis atau strukturnya, pilih paket atau tulislah materi

²⁹Suharto. *Pendekatan dan Teknik Belajar dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito. (2013). 418

yang akan dipakai, mulailah sesi tersebut yang sudah ditulis pada materi, lakukan tanya jawab, kemudian yang terakhir ikuti dan lakukan penyimpulan atas peran yang telah dimainkan.

c) **Manfaat Bermain Peran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun**

Manfaat dalam bermain peran yaitu anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belajar bagaimana membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dalam keadaan yang spontan, dan merangsang anak untuk berpikir serta memecahkan masalah.³⁰ Bermain peran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Mengembangkan Keterampilan Sosial

Bermain peran membantu anak belajar berinteraksi, berbagi, bekerja sama, dan memahami peran sosial dalam kehidupan sehari-hari. Anak belajar menyelesaikan konflik sederhana dan bernegosiasi dengan teman.

2. Melatih Kemampuan Berbahasa

Melalui bermain peran, anak belajar mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide melalui percakapan. Kosakata anak bertambah seiring dengan peran yang mereka mainkan.

3. Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas

Bermain peran mendorong anak untuk berpikir kreatif dan menggunakan imajinasinya saat memerankan suatu tokoh atau

³⁰Eki Vebriani. Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Di TK Sitalale Kabupaten Simeulue. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UniveraitA Syiah Kuala Darussalam Banda Aceh Indonesia*. (2019)

situasi. Anak belajar menciptakan skenario sederhana dalam permainan.

4. Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah

Anak dihadapkan pada situasi bermain yang mengharuskan mereka berpikir untuk menyelesaikan masalah atau mencari solusi.

d) Kelebihan Bermain Peran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Metode bermain peran sangat efektif dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan emosional anak. Pada usia 4-5 tahun, anak berada dalam fase perkembangan yang kritis di mana mereka belajar mengenali diri sendiri dan lingkungannya, serta memahami cara berinteraksi dengan orang lain. Bermain peran memungkinkan anak untuk mengembangkan berbagai aspek penting dalam hidup mereka.³¹

Bermain peran memiliki banyak kelebihan untuk anak usia 4-5 tahun. Aktivitas ini membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, karena mereka belajar menciptakan cerita dan memerankan karakter sesuai imajinasi mereka. Selain itu, bermain peran juga meningkatkan kemampuan sosial dan emosional, seperti berbagi peran, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain. Anak juga belajar berkomunikasi dengan lebih baik melalui dialog yang mereka ciptakan saat bermain.

³¹Annisa Rahmilah Bakri, & Juli Amaliah Nasucha. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnalikhac*. (2021). 2(1). 58-79.

Dari sisi kognitif, bermain peran merangsang kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena anak sering kali harus berpikir cepat untuk menyelesaikan konflik dalam permainan. Tidak hanya itu, aktivitas ini juga mendukung perkembangan bahasa melalui kosakata baru yang mereka gunakan. Secara keseluruhan, bermain peran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam bagi perkembangan anak.³²

e) Kekurangan Bermain Peran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Metode bermain peran memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa kekurangan dari metode bermain peran pada anak usia 4-5 tahun:

1. Kemungkinan Terjadi Konflik Antar Anak

Bermain peran sering melibatkan kerja sama dan pembagian tugas. Namun, anak usia 4-5 tahun masih dalam tahap belajar mengelola emosi dan memahami konsep berbagi, sehingga konflik seperti berebut peran atau tidak sepakat dalam skenario sering terjadi. Hal ini bisa menyebabkan ketegangan atau anak menjadi kurang nyaman selama bermain.

2. Kesulitan Memahami Batasan Antara Imajinasi dan Realitas

Anak pada usia ini sering kali memiliki pemahaman yang terbatas tentang perbedaan antara dunia nyata dan imajinasi.

³²Anayanti Rahmawati. Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. (2014). 3(1)

Misalnya, mereka mungkin terbawa peran hingga merasa marah atau takut berlebihan karena tidak sepenuhnya menyadari bahwa itu hanya permainan. Hal ini bisa memengaruhi suasana hati mereka setelah bermain.

3. Potensi Peniruan Perilaku Negatif

Dalam bermain peran, anak cenderung meniru apa yang mereka lihat dari lingkungan atau media. Jika mereka meniru perilaku negatif, seperti tindakan kasar yang terlihat di TV atau dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dapat berdampak buruk pada sikap mereka. Anak usia 4-5 tahun belum sepenuhnya memahami mana yang baik dan buruk.³³

4. Kebutuhan Pengawasan Orang Dewasa

Bermain peran yang tidak diawasi bisa membuat anak mengembangkan pola bermain yang kurang sehat, seperti melibatkan tindakan fisik berlebihan atau memainkan peran yang tidak sesuai usianya. Pengawasan orang dewasa diperlukan untuk memastikan permainan tetap positif, tetapi ini membutuhkan waktu dan perhatian ekstra dari orang tua atau guru.

5. Kurangnya Alat atau Fasilitas Pendukung

Bermain peran idealnya membutuhkan alat-alat atau kostum sederhana yang dapat mendukung cerita.³⁴ Jika tidak tersedia, anak mungkin merasa bosan atau kurang maksimal

³³Siti Khosiah, & Esa Endah. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Sabar. *Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat*. (2022). 5(2)

³⁴Afifah Nur Hidayah. Peningkatan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. (2013). 7(1). hlm 85

dalam mengembangkan imajinasinya. Hal ini juga bisa memicu anak menjadi frustrasi karena tidak bisa mengekspresikan ide mereka dengan baik.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang diteliti, adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maiyida Safita & Delfi Eliza (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di Masa Covid-19” menyimpulkan bahwa metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, kreativitas, serta bakat anak usia dini. Bermain peran yang menyenangkan dan sesuai dengan topik minat anak menjadi alternatif pembelajaran selama pandemi.³⁵ Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah penelitian sebelumnya menggunakan metode studi literatur, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Namun, keduanya sama-sama fokus pada pengembangan kemampuan sosial anak melalui bermain peran.³⁶
2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, I., & Setiawan, Y. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan

³⁵Maiyida Safita, & Delfi Eliza. Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Masa Covid- 19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*. (2022). 6(1)

³⁶ Maulana, R., & Rahayu, S. *Peran Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2022) 10(1), 30-38.

Sosial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di TK Harapan Bangsa” menyimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, seperti kemampuan bergaul, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Setelah diterapkan, anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek-aspek tersebut. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Persamaannya, keduanya fokus pada peningkatan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun melalui bermain peran.³⁷

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maulana, R., & Rahayu, S. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Peran Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun” menyimpulkan bahwa metode bermain peran berkontribusi positif terhadap perkembangan sosial anak. Anak-anak menjadi lebih terampil berinteraksi, menghargai perasaan teman, dan bekerja sama. Bermain peran memberikan pengalaman menyenangkan untuk berlatih menghadapi situasi sosial. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya terletak pada data penelitian; penelitian sebelumnya berupa observasi terhadap peran metode bermain peran, sedangkan penelitian ini berupa upaya meningkatkan kemampuan sosial melalui metode tersebut. Persamaannya,

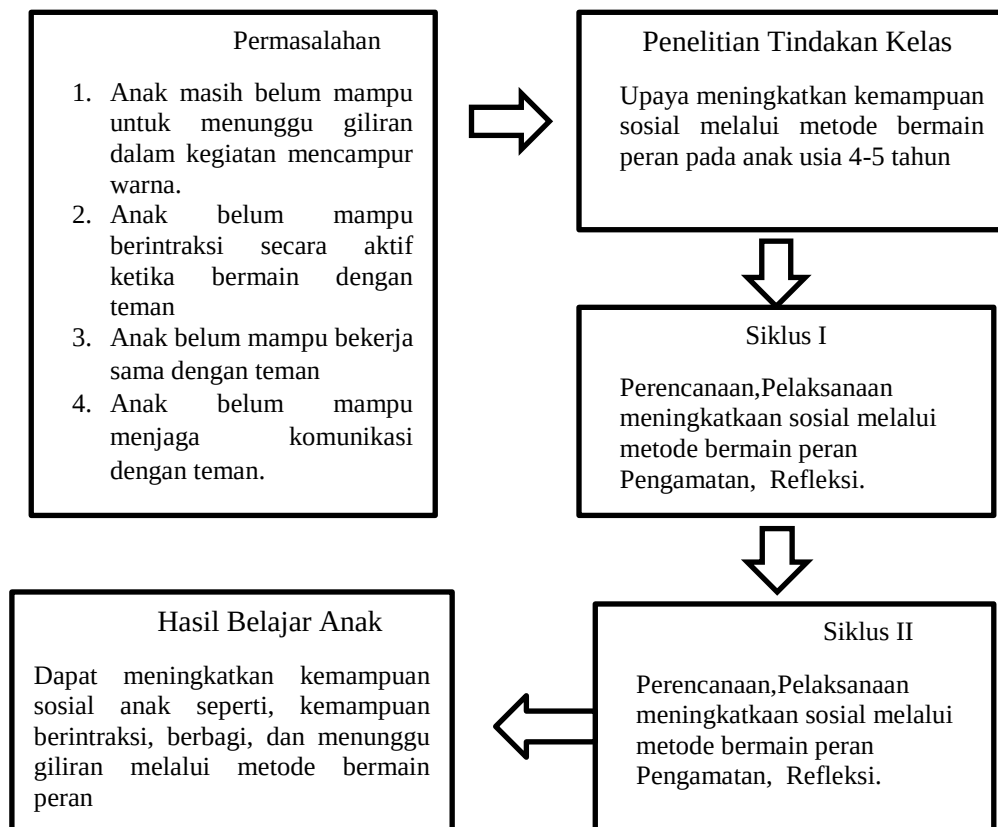
³⁷Putri, I, & Setiawan, Y. Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran Di TK Harapan Bangsa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*. (2021). 9(2). hlm 150-158

keduanya membahas peningkatan kemampuan sosial pada anak usia 4-5 tahun melalui bermain peran.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah bagian dari teori penelitian yang menjelaskan tentang alasan atau argumentasi bagi rumusan hipotesis. Kerangka pikir menggambarkan alur pikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain mengapa diamempunyai anggapan seperti yang diutarakan dalam hipotesis. Penulisan dalam kerangkapiikir harus didasarkan atas pendapat para ahli dan hasil penelitian terdahulu.

Tabel 2.1
Kerangka Pikir



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya harus diuji secara empiris. Berdasarkan kerangka berpikir dan landasan teori yang diperoleh, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: pembelajaran melalui kegiatan bermain perandapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Ananda Siundol.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian dan Waktu

Penelitian ini berlokasi di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas. Peneliti memilih lokasi penelitian ini, karena peneliti melihat masih banyak anak di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas yang kemampuan sosialnya belum berkembang, misalnya dalam hal bersabar menunggu giliran dan bekerja sama saat kegiatan berkelompok. Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 21 April 2025- 20 Mei 2025.

Tabel 3.1
Agenda/Perencanaan Penyusunan Skripsi

No	Kegiatan	Tahun											
		Bulan											
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep
1	Pengesahan Judul	✓											
2	Studi Pendahuluan		✓										
3	Penyusunan Proposal			✓									
4	Revisi Proposal				✓	✓	✓						
5	Penelitian Lapangan							✓	✓				
6	Skripsi									✓	✓		
7	Menyusun Hasil Penelitian											✓	
8	Revisi Hasil Penelitian												✓

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas atau disekolah. Untuk melakukan penelitian tersebut, perlu sekali mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Tentunya penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur yang sistematis oleh guru untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran mereka supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Disini peneliti dituntut keterlibatannya secara langsung dan terus menerus sejak awal sampai akhir penelitian.³⁸

Metode penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia 4-5 tahun di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas ini peneliti meneliti tentang upaya meningkatkan kemampuan sosial melalui metode bermain peran pada anak usia 4-5 tahun di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak kelompok A yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Anak-anak tersebut berada pada rentang usia 4-5 tahun. Peneliti memilih usia tersebut karena

³⁸Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Padang Sidempuan: Citapustaka Media, 2016), hlm. 188-189.

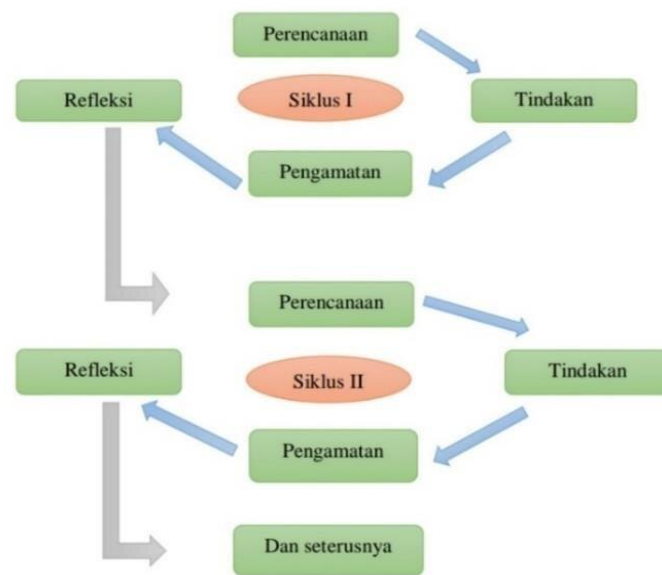
seharusnya pada usia tersebut keterampilan sosial anak sudah berkembang dengan baik.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan dengan observasi, dari observasi siklus pertama peneliti dapat melihat akar permasalahan dengan jelas secara langsung kemudian selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan.³⁹

Model penelitian tindakan kelas pada penelitian ini adalah menggunakan model Kurt Lewin. Model ini merupakan model penelitian tindakan yang menjadi anjuran awal bagi model-model lainnya dalam mengatasi permasalahan di kelas. Konsep penelitian tindakan kelas pada model ini terdiri dari empat tahap, yaitu: 1), perencanaan (*planning*), 2), tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4). refleksi. Keempat tahapan tersebut saling berhubungan, dimana setelah melakukan refleksi dapat Kembali ke perencanaan. Adapun model Kurt Lewin dapat dilihat pada gambar berikut ini:

³⁹ Putu Ade Andre Payadnya, Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penerbit Deepublish (Jakarta, 2020), hlm.49.



Gambar 3.2
Desain PTK Kurt Lewin

Berdasarkan pengamatan siklus di atas, maka penelitian pada siklus awal dimulai dari perencanaan untuk mengetahui masalah apa saja yang mungkin terjadi pada saat proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas pada penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yaitu:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan, mendeskripsikan tindakan dilaksanakan untuk memecahkan masalah yang terjadi di TK Ananda yaitu meningkatkan kemampuan sosial pada anak melalui metode bermain peran, adapun tahap yang dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

2) Menyiapkan instrumen untuk persiapan penelitian tindakan kelas, Instrument meliputi lembar observasi peningkatan kemampuan sosial.

3) Menyiapkan alat dan bahan

4) Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi berupa foto proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, kegiatan bermain peran dengan tema pasar dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan penelitian sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka:

- a) Semangat pagi: Menyambut kedatangan anak dengan salam
- b) Bermain bebas (outdoor)
- c) Membaca surat-surat pendek dan doa
- d) Berdiskusi ringan tentang aktivitas jual beli di pasar

2) Kegiatan Inti:

- a) Mengenalkan peran-peran yang ada di pasar seperti penjual, pembeli, tukang sayur, tukang buah, kasir, dan satpam
- b) Menyiapkan alat permainan seperti meja, keranjang belanja, uang mainan, bahan makanan mainan (sayur, buah, jajanan, balon, dan peralatan sekolah)

- c) Bermain peran sesuai dengan peran yang dipilih anak:
berpura-pura menjadi penjual dan pembeli
- d) Anak melakukan interaksi sosial saat jual beli: menyapa,
bertanya harga, menawar, dan membayar
- e) Membahas kembali kegiatan dan aturan selama bermain
pasar

3) Kegiatan Penutup:

- a) Mengulas kembali kegiatan bermain peran hari ini
- b) Memberikan pujian atas kerja sama dan peran yang
dimainkan anak
- c) Menyanyi lagu bertema pasar bersama-sama
- d) Berdoa sebelum pulang

c. Pengamatan

Pada tahap observasi dapat dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap anak. Melalui pengamatan ini peneliti melihat aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan tindakan yang menerapkan metode bermain peran.

d. Refleksi

Refleksi adalah mengkaji kembali apa saja yang belum dicapai, apa saja yang telah dicapai, dan apa saja yang perlu dilakukan untuk memperbaikinya. Penelitian diakhiri apabila

masalah sudah teratasi dan terjadi peningkatan pada kualitas serta hasil pembelajaran.

2. Siklus II

Langkah-langkah untuk siklus II sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Peneliti mengidentifikasi masalah yang didapati anak pada siklus I
- 2) Peneliti membagi kembali kelompok anak disesuaikan dengan kondisi / kendala yang ditemui pada siklus I
- 3) Peneliti menyusun RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan penyusaian kondisi / kendala yang ditemui pada siklus I
- 4) Menyiapkan instrumen untuk persiapan penelitian tindakan kelas, Instrumen meliputi lembar observasi peningkatan kemampuan sosial.
- 5) Menyiapkan alat dan bahan

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, kegiatan bermain peran dengan tema pasar dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan penelitian sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka:

- a) Semangat pagi: Menyambut kedatangan anak dengansalam

- b) Bermain bebas (outdoor)
- c) Membaca surat-surat pendek dan doa
- d) Berdiskusi ringan tentang aktivitas jual beli di pasar

2) Kegiatan Inti:

- a) Mengenalkan berbagai peran di rumah sakit seperti dokter, perawat, pasien, dan resepsionis
- b) Menyiapkan alat bermain seperti jas dokter mainan, stetoskop mainan, meja periksa, tempat tidur pasien, obat-obatan mainan, dan resep-resep
- c) Anak memilih peran dan memainkan situasi di rumah sakit, seperti memeriksa pasien, memberikan resep, atau berpura-pura menjadi pasien yang berobat
- d) Anak melakukan interaksi sosial selama bermain: menyapa, mendengarkan keluhan, membantu, dan bekerja sama dalam tim rumah sakit
- e) Guru membimbing dan mengamati proses bermain sambil memperkuat nilai-nilai sosial seperti empati, kerja sama, dan komunikasi

3) Kegiatan Penutup:

- a) Mengulas kembali kegiatan bermain peran hari ini
- b) Memberikan pujian atas kerja sama dan peran yang dimainkan anak
- c) Berdoa sebelum pulang

c. Pengamatan

Pada tahap observasi dapat dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap anak. Melalui pengamatan ini peneliti melihat aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan tindakan yang menerapkan metode bermain peran.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus ke-I dan siklus ke-II. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat hasil metode bermain peran harapannya dengan penerapan model ini, terdapat peningkatan pada hasil belajar yang memuaskan.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data skunder.

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁴⁰ Data primer pada penelitian ini adalah anak kelas A Tk Ananda desa Siundol Kabupaten Padang Lawas yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

⁴⁰ Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Citapustaka Media, 2016), hlm.143

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung yang memberikan data kepada peneliti. Adapun data sekunder pada penelitian ini yaitu guru yang mendampingi anak kelas A Tk Ananda desa Siundol Kabupaten Padang Lawas.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keseluruhan aspek berkenaan dengan tujuan penelitian yaitu upaya meningkatkan kemampuan sosial anak melalui metode bermain peran. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung ke lokasi yang akan diteliti guna mendapatkan data yang berhubungan dengan yang diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, peristiwa, tujuan dan perasaan. Observasi ini peneliti lakukan dengan cara langsung terjun ke lapangan untuk melihat secara pasti bagaimana bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia 4-5 tahun di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas.

Adapun aspek yang diamati dalam observasi menikatkan kemampuan sosial melalui metode bermain peran pada anak

usia 4-5 tahun di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas meliputi beberapa indikator yang menunjukkan perkembangan sosial anak selama proses bermain peran berlangsung. Kisi- kisi observasi kemampuan sosiaal anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak menunjukkan sikap senang dan antusias saat mengikuti kegiatan bermain peran.
- b. Anak mampu berintraksi dengan teman, seperti berbicara, bekerja sama, dan berbagi peran
- c. Anak menunjukkan empati dan kepedulian terhadap teman saat bermain peran
- d. Anak dapat menunggu giliran serta menghargai peran yang dimainkan oleh temannya.

2) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai salah satu metode penting untuk mendukung data yang diperoleh melalui observasi dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial anak melalui metode bermain peran. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bentuk data visual maupun tertulis yang dapat memberikan gambaran lebih lengkap tentang aktivitas anak dalam konteks sosial selama mengikuti kegiatan bermain peran.

Peneliti mendokumentasikan proses pembelajaran dan interaksi sosial anak-anak usia 4–5 tahun selama kegiatan

bermain peran berlangsung di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas. Dokumentasi ini meliputi foto-foto, rekaman video, serta catatan-catatan lapangan yang menunjukkan momen anak saat berinteraksi dengan teman sebaya. Misalnya, saat anak-anak berbagi peran, bekerja sama dalam permainan dokter-dokteran, atau saat terlibat dalam percakapan sederhana saat bermain peran sebagai pedagang dan pembeli. Peneliti juga mencatat momen ketika anak tampak belum mau bekerja sama atau lebih memilih menyendiri sebagai bahan refleksi untuk perbaikan tindakan berikutnya.

Selain itu, dokumen pendukung seperti daftar kegiatan harian, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), serta laporan perkembangan anak dari guru juga dikumpulkan untuk memahami konteks dan tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Semua hasil dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti konkret dari kegiatan dan interaksi yang diamati, serta membantu peneliti dalam menganalisis peningkatan kemampuan sosial anak secara lebih komprehensif. Dengan demikian, teknik dokumentasi memberikan data yang kaya dan mendalam sebagai pelengkap dalam penelitian tindakan kelas ini.⁴¹

⁴¹ Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian*....., hlm.152

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang sangat penting dalam suatu penelitian karena pada tahap inilah hasil penelitian dapat dirumuskan setelah seluruh data terkumpul. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dikemukakan adalah analisis deskriptif kualitatif.

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini diperoleh dari hasil observasi terhadap interaksi sosial anak usia 4–5 tahun dalam kegiatan bermain peran di TK Ananda Desa Siundol Kabupaten Padang Lawas. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan secara rinci, mendalam, dan alami mengenai fenomena sosial yang terjadi. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi langsung, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian menganalisisnya untuk menemukan pola perilaku sosial anak.

Data yang telah dikumpulkan melalui observasi kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menggambarkan sejauh mana peningkatan kemampuan sosial anak setelah diterapkannya metode bermain peran. Rumus yang digunakan dalam analisis kuantitatif untuk menghitung persentase keberhasilan aktivitas anak adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor observasi diperoleh berdasarkan indikator kemampuan sosial yang telah ditentukan, seperti:

- 1) Anak menunjukkan sikap senang dan antusias saat mengikuti kegiatan bermain peran.
- 2) Anak mampu berintraksi dengan teman, seperti berbicara, bekerja sama, dan berbagi peran
- 3) Anak menunjukkan empati dan kepedulian terhadap teman saat bermain peran
- 4) Anak dapat menunggu giliran serta menghargai peran yang dimainkan oleh temannya.

Setiap indikator memiliki rentang nilai tertentu, dan skor maksimal ditentukan berdasarkan jumlah indikator dikalikan dengan skor tertinggi per indikator. Setelah skor tiap anak dihitung, maka dihitung juga rata-rata klasikal untuk melihat peningkatan kemampuan sosial seluruh kelompok. Menurut Sudjana keterlaksanaan aktivitas dapat dipersentasikan dengan menggunakan interpretasi skor. Seperti dibawah ini:⁴²

Rentang Skor	Kategori
76% - 100%	Berkembang Sangat baik (BSB)
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
26% - 50 %	Mulai Berkembang (MB)
1% - 25 %	Belum Berkembang (BB)

⁴²Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertai Karya Ilmiah (Jakarta: Predana Media Group, 2011)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

a. Pra Siklus

Pada penelitian ini, yang dilakukan di TK Ananda, peneliti mengamati bahwa kemampuan sosial pada anak usia 4- 5 tahun masih berada pada tingkat yang rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial seperti bekerja sama, berbagi, empati, dan menunggu giliran. Dari 20 anak yang diamati, hanya sekitar 35% yang menunjukkan perilaku sosial yang sesuai dengan usia mereka. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum berkembang optimal dalam aspek sosial, yang seharusnya menjadi salah satu tujuan penting dalam pendidikan anak usia dini.

Kondisi ini diperparah oleh minimnya kegiatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual terkait pengembangan kemampuan sosial. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas cenderung bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak memberikan instruksi tanpa memberi ruang cukup bagi anak untuk berinteraksi secara aktif. Metode yang digunakan cenderung monoton, seperti pemberian tugas individual, sehingga tidak memberikan pengalaman sosial yang bermakna bagi anak. Pendekatan ini terbukti kurang efektif dalam menstimulasi

anak untuk belajar bersosialisasi secara alami. Anak-anak juga kurang diberi kesempatan untuk bermain bersama secara terstruktur, misalnya melalui kegiatan bermain peran yang dapat melatih empati, kerja sama, dan komunikasi. Padahal, pengalaman langsung seperti ini sangat penting dalam membentuk keterampilan sosial anak.

Kondisi tersebut tidak hanya memengaruhi perkembangan sosial anak, tetapi juga berdampak pada motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Banyak anak terlihat kurang antusias, mudah bosan, bahkan cenderung menarik diri ketika berada dalam kelompok. Mereka menjadi pasif dan tidak terlibat aktif, yang menunjukkan rendahnya minat dan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial secara optimal.

Oleh karena itu, peneliti melihat pentingnya penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Metode bermain peran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta bermakna, sehingga anak-anak dapat lebih aktif terlibat dalam kegiatan sosial yang mencerminkan kehidupan sehari-hari. Dengan metode ini, diharapkan anak-anak mampu mengembangkan kemampuan empati, berbagi, dan menunggu giliran. Intervensi ini menjadi sangat penting untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta membantu anak-anak mencapai perkembangan sosial yang optimal.

Pengamatan awal yang dilakukan merupakan kegiatan pra tindakan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan sosial anak. Untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dapat dilakukan melalui metode bermain peran. Aspek kemampuan sosial yang diamati peneliti difokuskan pada indikator empati, berbagi, serta menunggu giliran. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Hasil observasi kondisi awal dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil observasi awal/ Pratindakan Proses Kegiatan Pembelajaran

Komponen	Proses Kegiatan Pembelajaran
Rata- rata persentase%	35, 00%
Kriteria	Mulai Berkembang (MB)

Aspek Kemampuan	Presentasi	Kriteria
Anak mampu berbagi peran dan tugas dalam bermain peran	45,85%	MB
Anak mampu menunjukkan sikap empati atau peduli	43,20%	MB
Anak mampu mengendalikan emosinya saat bermain peran.	43,18%	MB
Rata-rata	43,22%	MB

b. Deskripsi data dan pra penelitian

Pra penelitian dilakukan sebagai langkah awal penelitian tindakan kelas, sampel penelitian adalah anak TK Ananda. Berikut ini adalah daftar nama- nama sampel anak yang akan dijadikan subjek penelitian TK Ananda, sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Nama- nama Anak

No	Nama	Umur
1	Naira Azizah	4- 5 Tahun
2	Zikra	4- 5 Tahun
3	Wais	4- 5 Tahun
4	Nawra	4- 5 Tahun
5	Novita	4- 5 Tahun
6	Benzema	4- 5 Tahun
7	Azzura	4- 5 Tahun
8	Alvaro	4- 5 Tahun
9	Rayen	4- 5 Tahun
10	Pardomuan	4- 5 Tahun
11	Bobi	4- 5 Tahun
12	Bahri	4- 5 Tahun
13	Alan	4- 5 Tahun
14	Inayah	4- 5 Tahun
15	Fatih	4- 5 Tahun
16	Salsabila	4- 5 Tahun

17	Akif	4- 5 Tahun
18	Sahna	4- 5 Tahun
19	Azril	4- 5 Tahun
20	Syaripa	4- 5 Tahun

Dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia 4–5 tahun, peneliti menggunakan metode bermain peran yang berfokus pada interaksi langsung, kerja sama, dan empati antar anak. Sebelum tindakan pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra tindakan yang meliputi pengumpulan informasi awal melalui dokumentasi dan observasi langsung di kelas. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal mengenai kemampuan sosial anak, serta memahami kondisi lingkungan belajar yang memengaruhi perilaku sosial mereka.

Kegiatan observasi dilaksanakan pada bulan April 2025 dengan melibatkan guru kelas sebagai mitra kolaboratif. Guru kelas turut membantu peneliti dalam menilai kemampuan awal anak-anak dalam hal bersosialisasi. Pada tanggal 21 April 2025, dilakukan observasi pra tindakan menggunakan instrumen observasi yang dirancang khusus untuk mengukur kemampuan sosial anak melalui pendekatan bermain peran. Instrumen ini mencakup berbagai indikator seperti kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi dengan teman, mematuhi aturan saat bermain, dan menunggu giliran.

Dari hasil observasi pra tindakan tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi tingkat perkembangan sosial awal anak-anak, serta menemukan aspek-aspek yang perlu ditingkatkan. Data yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi digunakan sebagai dasar untuk merancang langkah-langkah tindakan selanjutnya dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.1
Mengenalkan kegiatan bermain peran dan mengarahkan anak untuk memilih peran yang ingin di mainkan

2. Siklus I

a. Pertemuan I

1) Perencanaan

Kondisi Awal hasil belajar peserta didik sebelum pelaksanaan metode bermain peran, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah diawali dengan berdiskusi bersama

wali kelas TK Ananda. Kegiatan perencanaan selanjutnya menyusun instrumen penelitian yang dilakukan.

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan sosial anak dengan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan pokok pembahasan, pada siklus 1 materi pokoknya adalah, Pengenalan Lingkungan.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- c) Menyiapkan materi pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan sosial anak melalui metode bermain peran.
- d) Menyiapkan tempat yang kondusif dan aman untuk kegiatan bermain peran.
- e) Menentukan skenario bermain peran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti bermain peran menjadi dokter, penjual, atau keluarga.
- f) Menyiapkan alat peraga dan perlengkapan pendukung bermain peran, seperti alat kedokteran mainan, meja kecil, dan pakaian profesi.
- g) Menyusun aturan dan petunjuk dalam kegiatan bermain peran agar anak dapat berinteraksi secara sosial dengan baik.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu selama 2 X 45 menit yang

dimulai pukul 09.00-10.30 WIB. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah direncanakan untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak melalui metode bermain peran.

a. Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, dan guru membimbing anak berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran, kemudian guru memperkenalkan diri terlebih dahulu, setelah memperkenalkan diri guru memulai pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru mengenalkan dan memperlihatkan gambar-gambar profesi dan perlengkapan bermain peran.
- 2) Guru menjelaskan cara bermain peran dan aturan mainnya.
- 3) Guru menekankan pentingnya sikap kerja sama, bergiliran, saling mendengarkan, dan menghargai saat bermain peran.
- 4) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memerankan tokoh dalam skenario yang sudah disiapkan.
- 5) Anak melakukan bermain peran, sedangkan guru mengamati dan mencatat interaksi sosial yang muncul.
- 6) Setelah bermain, guru mengajak anak berdiskusi tentang pengalaman mereka: perasaan saat bermain, siapa yang membantu, siapa yang mendengarkan, dan sebagainya.

c. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir pertemuan 1 siklus 1, guru mengajak anak-anak untuk mengulas kembali peran-peran yang telah mereka mainkan dalam kegiatan bermain peran bertema pasar. Guru bertanya kepada anak-anak, siapa yang tadi berperan sebagai penjual buah? siapa yang jadi pembeli? untuk membantu anak-anak mengingat kembali proses bermain mereka dan memperkuat kepercayaan diri dalam berbicara. Anak-anak kemudian diajak menceritakan pengalaman mereka saat bermain, seperti bagaimana cara menawarkan barang, menyebutkan harga, dan berinteraksi dengan teman-teman saat bertransaksi. Guru memberikan pujian atas sikap ramah, sabar, dan kerja sama yang ditunjukkan selama bermain.

Guru menutup kegiatan dengan memberikan penjelasan bahwa sikap sopan, sabar, dan mampu bekerja sama adalah bagian dari kemampuan sosial yang penting, sama seperti ketika mereka bermain di pasar dan harus saling memahami satu sama lain.

3) Pengamatan

Pada pertemuan pertama, fokus utama pembelajaran adalah menumbuhkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain peran dengan tema pasar. Kegiatan dimulai dengan diskusi ringan bersama anak-anak mengenai

apa itu pasar dan siapa saja yang ada di dalamnya, seperti penjual, pembeli, dan penjaga warung. Guru mengajak anak-anak untuk berbagi pengalaman mereka saat pergi ke pasar bersama orang tua, guna menciptakan suasana belajar yang akrab dan interaktif.

Setelah itu, anak-anak diajak untuk memilih peran masing-masing, seperti menjadi penjual buah, sayur, makanan, atau pembeli yang datang berbelanja. Permainan dilakukan secara bergiliran, agar semua anak mendapat kesempatan bermain. Dalam proses ini, guru membimbing dan mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi, bekerja sama, berbagi peran, dan mematuhi aturan sederhana yang berlaku dalam permainan.

Pada hari pertama observasi, peneliti tiba lebih awal, sekitar pukul 08.00 WIB, di lokasi penelitian yaitu TK Ananda. Setibanya di sekolah, peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud serta tujuan penelitian kepada pihak sekolah. Hal ini dilakukan melalui penyampaian surat resmi yang telah disiapkan sebelumnya. Peneliti juga memberikan penjelasan rinci mengenai proses dan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

Selama proses pembelajaran dengan metode bermain peran bertema pasar, sebagian besar anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan. Mereka bersemangat memilih

peran sebagai penjual maupun pembeli dan mulai terlibat dalam interaksi sederhana seperti menawarkan barang, menanyakan harga, dan melakukan transaksi pura-pura. Suasana kelas menjadi hidup dan penuh semangat.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang terlihat bingung atau ragu-ragu saat memerankan peran yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa mereka masih membutuhkan waktu dan bimbingan untuk memahami alur permainan. Guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan memberikan contoh dan arahan secara perlahan, sehingga anak-anak lebih mudah mengikuti jalannya permainan.

Dalam hal kemampuan sosial, sebagian besar anak sudah mulai menunjukkan perkembangan yang positif, seperti berani berbicara, menunggu giliran, dan mau bekerja sama dengan teman. Namun, masih ada beberapa anak yang perlu dibimbing lebih lanjut untuk berinteraksi secara optimal dalam kelompok. Meskipun begitu, tanda-tanda peningkatan kemampuan sosial sudah mulai tampak sejak pertemuan pertama. Dengan bimbingan yang tepat, anak-anak diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan sosialnya.

4) Refleksi

Setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran bertema pasar, selanjutnya dilakukan tahap refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dari segi pengamatan, aktivitas peserta didik, serta perkembangan kemampuan sosial mereka. Guru dan observer bersama-sama mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan. Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan I, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a) Kurangnya pemahaman anak terhadap peran sosial, beberapa anak masih bingung mengenai peran sebagai penjual dan pembeli. Mereka belum sepenuhnya memahami tanggung jawab dan cara berinteraksi sesuai peran masing-masing. Hal ini membuat interaksi sosial yang terjadi masih terbatas dan kurang bermakna.
- b) Rendahnya keterlibatan aktif dari seluruh anak, masih ada anak yang pasif atau malu-malu untuk berbicara dan berperan. Mereka lebih banyak diam atau hanya mengamati temannya tanpa ikut serta secara aktif dalam bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa rasa percaya

diri dan kemampuan berinteraksi sosial mereka masih perlu ditingkatkan.

- c) Kurangnya waktu interaksi dalam bermain peran, waktu yang diberikan untuk bermain peran masih tergolong singkat sehingga belum semua anak mendapat kesempatan untuk berperan secara seimbang. Anak-anak yang belum sempat tampil menjadi kurang terlatih dalam menjalin interaksi sosial melalui bermain peran.

Adapun solusi yang direncanakan untuk mengatasi permasalahan tersebut pada siklus I pertemuan 2 dan pertemuan 3 adalah sebagai berikut:

- a) Guru akan memberikan penjelasan dan contoh konkret mengenai peran penjual dan pembeli melalui simulasi langsung. Guru akan memperagakan dialog sederhana antara penjual dan pembeli untuk membantu anak memahami alur dan cara berinteraksi.
- b) Guru akan menyusun kelompok bermain secara strategis. Anak-anak yang masih pasif akan digabungkan dengan anak-anak yang aktif dan komunikatif agar mereka terdorong untuk lebih percaya diri dan terlibat dalam bermain peran.
- c) Guru dan observer akan memberi bimbingan langsung dan memperpanjang waktu bermain. Setiap anak akan dibimbing untuk berbicara, menanggapi teman, serta

menyesuaikan diri dengan perannya. Waktu bermain peran juga akan ditambah agar semua anak mendapat kesempatan berpartisipasi.

Solusi tersebut diharapkan dapat mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus I pertemuan 1. Meskipun terdapat peningkatan awal dalam kemampuan sosial anak, namun indikator yang ditetapkan belum sepenuhnya tercapai, sehingga tindakan perlu dilanjutkan ke tahap berikutnya.

b. Pertemuan II

1) Perencanaan

Pada pertemuan 2 siklus I, diharapkan kemampuan sosial anak dapat meningkat melalui kegiatan bermain peran bertema pasar. Berikut ini beberapa perencanaan yang dilakukan:

- a) Guru membuka kegiatan dengan memberikan salam dan mengajak anak-anak bernyanyi bersama lagu bertema kegiatan sehari-hari, seperti lagu “Pergi ke Pasar”, untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan membangun rasa kebersamaan.
- b) Guru memulai percakapan ringan dengan menanyakan kembali pengalaman anak-anak pada pertemuan sebelumnya, misalnya: "Kemarin siapa yang jadi pembeli? Apa yang kalian beli di pasar?" Hal ini bertujuan untuk membangun keterhubungan dan memperkuat ingatan mereka.

- c) Guru memperkenalkan kegiatan hari ini, yaitu bermain peran menjadi pedagang dan pembeli dengan variasi barang dagangan yang lebih beragam. Guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bekerja sama dalam kelompok kecil, saling berbicara, dan melakukan jual beli secara bergantian. Menyiapkan alat peraga dan perlengkapan pendukung bermain peran, seperti sayuran, buah-buahan meja kecil, dan pakaian profesi.
- d) Menyusun aturan dan petunjuk dalam kegiatan bermain peran agar anak dapat berinteraksi secara sosial dengan baik.

2) Tindakan

Pada dasarnya tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelum mencapai tujuan dari sebuah penelitian. Maka yang harus dilakukan adalah:

a. Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, dan guru membimbing anak berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran, kemudian guru memperkenalkan diri terlebih dahulu, setelah memperkenalkan diri guru memulai pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberi stimulus ide, gagasan, dan memotivasi anak dengan kegiatan mengingat pembelajaran yang telah lalu.
- 2) Guru memperlihatkan gambar-gambar profesi dan perlengkapan bermain peran.
- 3) Guru menjelaskan cara bermain peran dan aturan mainnya.
- 4) Guru menekankan pentingnya sikap kerja sama, bergiliran, saling mendengarkan, dan menghargai saat bermain peran.
- 5) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memerankan tokoh dalam skenario yang sudah disiapkan.
- 6) Anak melakukan bermain peran, sedangkan guru mengamati dan mencatat interaksi sosial yang muncul.
- 7) Setelah bermain, guru mengajak anak berdiskusi tentang pengalaman mereka: perasaan saat bermain, siapa yang membantu, siapa yang mendengarkan, dan sebagainya.

c. Kegiatan akhir

Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada anak atas keaktifannya dalam mengikuti proses

pembelajaran. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi serta membaca do'a dan salam.

3) Pengamatan

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran difokuskan pada bermain peran dengan tema pasar. Anak-anak berperan sebagai pedagang dan pembeli, bergantian melakukan transaksi jual beli. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, seperti bekerja sama, berbicara sopan, dan bergiliran, sekaligus melatih keberanian dalam berinteraksi.

Seperti pada pertemuan sebelumnya, peneliti tiba tepat pada pukul 07.00 WIB. Setelah tiba, peneliti langsung membantu menyiapkan anak-anak untuk memulai hari. Mereka diminta berbaris dengan rapi sebelum masuk ke dalam kelas, lalu bersama-sama menyambut guru dengan salam dan doa sebelum memulai pelajaran. Sebelum memasuki topik utama, guru mengajak anak-anak bermain sejenak untuk menyegarkan pikiran mereka, memastikan mereka siap untuk belajar dengan suasana yang lebih ceria dan santai.

Proses pembelajaran pada pertemuan ini berjalan lebih lancar dibanding sebelumnya. Guru tampak lebih percaya diri dalam memberikan arahan, dan anak-anak terlihat semakin aktif serta antusias mengikuti kegiatan bermain peran

bertema pasar. Mereka berperan sebagai pedagang dan pembeli, melakukan transaksi sederhana dengan penuh semangat. Kemampuan sosial anak tampak meningkat, terutama dalam hal bergiliran, berbicara sopan, dan bekerja sama. Guru juga memberikan bimbingan dengan sabar dan memberi apresiasi atas setiap interaksi yang dilakukan anak. Suasana kelas terasa hidup dan menyenangkan, serta mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi.

Di akhir kegiatan, anak-anak diajak berdiskusi ringan tentang pengalaman mereka saat bermain peran. Guru menutup sesi dengan doa dan salam penutup, memastikan anak-anak pulang dengan rasa senang dan sekaligus membawa pulang pengalaman baru yang akan mereka ingat dan kembangkan dipertemuan selanjutnya.

4) Refleksi

Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran, dilakukan tahap refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi ini berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan pencapaian kemampuan sosial yang menjadi fokus utama pembelajaran. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam kemampuan sosial anak-anak. Anak mulai menunjukkan kemajuan dalam

hal berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami peran masing-masing dalam permainan. Misalnya, saat bermain peran dengan tema pasar, anak-anak tampak antusias memerankan pedagang dan pembeli. Mereka saling bercakap-cakap, bertukar barang, dan menggunakan bahasa sopan sesuai dengan konteks. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran membantu anak mengembangkan kemampuan interaksi sosial secara alami dan menyenangkan.

Selain itu, anak-anak juga mulai menunjukkan sikap empati dan belajar menunggu giliran, terutama saat memainkan peran secara bergantian. Beberapa anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk terlibat lebih aktif dalam permainan, meskipun masih memerlukan dorongan dari guru. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan, beberapa anak masih sulit memahami peran yang harus dimainkan, atau justru belum mampu berinteraksi dengan baik karena malu atau kurang percaya diri, hal ini menyebabkan keterlibatan mereka dalam bermain peran belum maksimal.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru dan observer menyepakati beberapa solusi yang akan diterapkan pada siklus selanjutnya. Pertama, guru akan memberikan contoh bermain peran secara langsung agar anak-anak lebih mudah memahami alur dan peran yang dimainkan. Kedua, guru akan

membentuk kelompok kecil agar suasana lebih kondusif dan setiap anak mendapatkan kesempatan yang lebih besar untuk tampil. Ketiga, guru akan memberikan pujian dan motivasi kepada anak-anak yang menunjukkan keberanian dan kerja sama dalam bermain peran, agar anak lain termotivasi untuk ikut terlibat. Refleksi ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak, meskipun masih perlu perbaikan dalam pelaksanaan agar hasil yang dicapai bisa lebih optimal pada siklus berikutnya.

Hasil observasi pada pertemuan pertama dan kedua pada Siklus I menunjukkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengalami peningkatan secara bertahap, begitu pula dengan kemampuan sosial anak. Selama pelaksanaan Siklus I, terlihat adanya perkembangan yang positif baik dari sisi guru sebagai fasilitator pembelajaran, maupun dari anak-anak sebagai peserta didik.

Pada pertemuan pertama, sebagian anak masih terlihat malu-malu dan kurang aktif dalam bermain peran. Interaksi sosial antar anak masih terbatas, mereka cenderung bermain sendiri atau hanya berinteraksi dengan teman yang sudah akrab. Namun, pada pertemuan kedua, mulai terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan anak untuk bekerja sama, berbicara, dan menanggapi lawan mainnya sesuai dengan

peran yang diberikan. Anak-anak mulai memahami alur permainan, menunjukkan rasa percaya diri, serta mulai mampu mengikuti aturan main secara sederhana. Guru juga menunjukkan peningkatan dalam mengelola kegiatan bermain peran. Ia mampu membimbing anak dengan pendekatan yang lebih hangat, memberikan contoh peran secara langsung, serta menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Guru mulai lebih peka terhadap dinamika kelompok dan kebutuhan masing-masing anak, sehingga interaksi sosial dapat terjadi secara lebih natural dan mendalam.

Meskipun pelaksanaan Siklus I dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan sosial anak, masih terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan untuk siklus berikutnya. Guru perlu memberikan arahan yang lebih jelas terkait alur peran yang dimainkan dan memperkuat pengelompokan anak agar setiap anak mendapatkan kesempatan yang merata untuk tampil dan berinteraksi. Selain itu, penggunaan alat peraga atau properti bermain juga dapat ditingkatkan agar anak lebih mudah menghayati perannya. Peningkatan bertahap yang tampak selama Siklus I ini menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan ke Siklus II dengan harapan bahwa anak-anak akan semakin berkembang dalam keterampilan sosial mereka, seperti bekerja sama, bergiliran, berbagi, dan berempati.

dengan teman sebayanya. Metode bermain peran terbukti memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sosial di usia dini.

Hasil dari observasi pada Siklus I yang dilakukan selama dua kali pertemuan disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikutnya.

Tabel 4.3
Hasil observasi awal/ Pratindakan Proses Kegiatan Pembelajaran

Komponen	Pertemuan I	Pertemuan II
Persentase (%)	50%	60%
Rata- rata persentase (%)	58%	
Kategori	Berkembang sesuai harapan (BSH)	

Indikator	Siklus I		Rata- rata Presentase	Kategori
	Pertemuan I	Pertemuan II		
Anak mampu berbagi peran dan tugas dalam bermain peran	53%	62%	57,5%	BSH
Anak mampu menunjukkan sikap empati atau peduli	54%	60%	57%	BSH
Anak mampu mengendalikan	50%	59%	54,5%	BSH

emosinya saat bermain peran.				
Rata-rata Persentase Siklus I			58,33%	BSH

3. Siklus II

1) Pertemuan I

1) Perencanaan

Pada dasarnya tahapan pelaksanaan siklus II pertemuan pertama memiliki kesamaan dengan tahapan pada siklus I. Namun, pada pelaksanaan siklus II telah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Metode bermain peran tetap digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Ananda, namun dengan pendekatan yang lebih optimal berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Karakteristik pelaksanaan siklus II pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

- a) Perencanaan disusun berdasarkan hasil revisi dan refleksi dari pelaksanaan siklus I, dengan penekanan pada peningkatan keterlibatan anak dan penguatan nilai-nilai sosial dalam kegiatan bermain peran.
- b) Pelaksanaan dan pemantauan dilakukan sesuai dengan rencana tindakan yang telah disempurnakan, dengan

guru berperan aktif sebagai fasilitator dalam membimbing interaksi antar anak.

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II pertemuan 1 meliputi:

- a) Anak-anak menunjukkan sikap kooperatif dalam kegiatan bermain peran, seperti berbagi peran dan bergiliran menggunakan alat permainan.
- b) Anak-anak mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya, seperti menyapa, mengajak bermain, atau menyampaikan pendapat secara sederhana.
- c) Anak-anak menunjukkan empati dan sikap saling menolong, misalnya membantu teman yang kesulitan memakai kostum atau menghafal peran.
- d) Anak-anak terlihat lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri saat bermain peran, serta mampu mengikuti aturan main yang telah disepakati bersama.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2X 45 menit. Tindakan kegiatan bermain peran dilaksanakan berdasarkan yang telah direncanakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain peran.

a) Tahap awal

Guru memulai pertemuan dengan menyapa anak-anak secara hangat, menciptakan suasana yang ramah, aman, dan menyenangkan. Suasana ini bertujuan untuk membangun kedekatan emosional agar anak-anak merasa nyaman untuk berinteraksi. Setelah itu, guru mengajak anak-anak untuk mengikuti lagu atau permainan interaktif yang berhubungan dengan tema peran hari itu, seperti lagu tentang profesi atau kegiatan sehari-hari. Melalui lagu dan gerakan, anak-anak diajak untuk mengenali berbagai peran sosial, misalnya dokter.

Setelah permainan pembuka selesai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini. Dengan nada penuh semangat dan ekspresif, guru menyampaikan bahwa anak-anak akan bermain peran sebagai dokter. Guru menekankan bahwa kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga akan membantu mereka belajar bekerja sama, saling mendengarkan, dan memahami perasaan teman.

Untuk membantu anak-anak memahami peran yang akan dimainkan, guru menampilkan gambar atau alat peraga sederhana yang menunjukkan masing-masing peran. Misalnya, gambar seorang dokter sedang

merawat pasien. Anak-anak kemudian diajak berdiskusi ringan, bertanya dan menjawab secara bergiliran, sehingga tercipta interaksi sosial yang aktif sebelum kegiatan bermain peran dimulai.

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru kembali mengingatkan pembelajaran yang telah lalu dengan kembali bertanya kepada anak menyangkut tema pembelajaran yang telah lalu.
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu bersama.
- 3) Guru memperlihatkan gambar-gambar profesi dan perlengkapan bermain peran.
- 4) Guru menjelaskan cara bermain peran dan aturan mainnya.
- 5) Guru menekankan pentingnya sikap kerja sama, bergiliran, saling mendengarkan, dan menghargai saat bermain peran.
- 6) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memerankan tokoh dalam skenario yang sudah disiapkan.
- 7) Anak melakukan bermain peran, sedangkan guru mengamati dan mencatat interaksi sosial yang muncul.
- 8) Setelah bermain, guru mengajak anak berdiskusi tentang pengalaman mereka: perasaan saat bermain,

siapa yang membantu, siapa yang mendengarkan, dan sebagainya.

c) Tahap Akhir

Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru mengajak anak-anak untuk berkumpul dan menceritakan kembali peran yang mereka mainkan. Anak-anak dengan antusias menceritakan siapa mereka dalam permainan, apa yang mereka lakukan, dan dengan siapa mereka berinteraksi. Guru mendorong setiap anak untuk berbicara di depan teman-temannya, sekaligus melatih keberanian dan kemampuan berkomunikasi.

Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk saling memberikan tanggapan secara sederhana, seperti menyebutkan siapa yang bermain dengan baik atau siapa yang membantu temannya saat kegiatan berlangsung. Kegiatan ini mendorong munculnya sikap saling menghargai, empati, dan rasa bangga terhadap peran masing-masing. Selanjutnya, guru merefleksikan kembali nilai-nilai sosial yang muncul selama bermain peran, seperti kerja sama, saling membantu, menyimak saat teman berbicara, dan bergiliran menggunakan properti permainan. Guru memberikan bimbingan tambahan kepada anak-anak yang masih kurang aktif

atau kurang mampu bekerja sama, dengan cara yang lembut dan membangun.

Sebagai penutup, guru memberikan apresiasi secara spesifik kepada setiap anak, misalnya atas keberanian berbicara, kepedulian terhadap teman, atau kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Pujian ini bertujuan untuk memperkuat rasa percaya diri anak dan memotivasi mereka agar terus berkembang dalam kemampuan sosialnya.

3) Pengamatan

Pada pertemuan pertama siklus II, pengamatan dilakukan untuk menilai sejauh mana perkembangan kemampuan sosial anak-anak setelah diterapkannya metode bermain peran dengan tema rumah sakit. Secara umum, terdapat peningkatan dalam interaksi sosial anak dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Anak-anak tampak lebih percaya diri dalam berperan sebagai dokter, pasien, perawat, maupun petugas lainnya, dan mulai memahami pentingnya kerja sama dalam permainan.

Keterlibatan anak-anak sangat tinggi, mereka tampak antusias memainkan perannya masing-masing, seperti memeriksa teman dengan mainan stetoskop, berpura-pura menulis resep, atau berbaring di ranjang pasien. Anak-anak saling bekerja sama dan bergantian dalam menggunakan

properti yang disediakan. Beberapa anak juga menunjukkan empati, misalnya dengan menenangkan temannya yang berperan sebagai pasien atau membantu teman memakai atribut peran.

Dari segi komunikasi, sebagian besar anak mulai terbiasa menyapa, bertanya, dan merespons percakapan dalam konteks permainan. Contohnya, anak yang berperan sebagai dokter akan berkata, “Apa yang sakit?” dan anak yang menjadi pasien akan menjawab dengan lugas. Hal ini menunjukkan perkembangan dalam keterampilan menyampaikan pendapat dan merespons secara sosial. Meskipun sebagian besar anak sudah menunjukkan peningkatan, beberapa anak masih membutuhkan bimbingan, terutama dalam hal bergiliran dan mengatur emosi saat berebut peran atau alat permainan. Guru memberikan pendampingan dengan mengajak berdiskusi dan menyepakati aturan bermain secara bersama-sama. Bagi anak-anak yang lebih cepat menyelesaikan perannya, guru memberikan variasi tantangan baru, seperti membuat cerita pendek tentang kegiatan di rumah sakit, untuk menjaga fokus dan keterlibatan mereka.

Kegiatan bermain peran bertema rumah sakit pada pertemuan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak, baik dalam hal kerja sama, komunikasi, empati,

maupun kepercayaan diri. Meskipun masih ada beberapa anak yang perlu dibimbing lebih lanjut, namun secara umum suasana pembelajaran berlangsung aktif, menyenangkan, dan bermakna.

4) Refleksi

Refleksi dari pertemuan pertama siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran bertema rumah sakit berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan sosial anak. Anak-anak terlihat lebih percaya diri dalam berinteraksi dan bekerja sama selama kegiatan berlangsung. Mereka mulai mampu menyapa, bertanya, menanggapi, serta menunjukkan sikap empati dan tolong-menolong dalam peran masing-masing, seperti membantu teman memakai atribut dokter atau menenangkan teman yang berperan sebagai pasien.

Antusiasme dan keterlibatan anak-anak selama bermain peran sangat tinggi. Mereka tampak menikmati peran yang dimainkan dan mampu menjalankan peran dengan lebih natural dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran menjadi pendekatan yang menarik dan efektif untuk mendorong interaksi sosial di antara anak-anak. Namun, refleksi juga menunjukkan bahwa masih ada beberapa anak yang memerlukan bimbingan lebih dalam memahami peran sosial

secara menyeluruh. Misalnya, masih terdapat anak yang belum mampu menunggu giliran atau menunjukkan dominasi saat bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru perlu memberikan penguatan dan pengingat terkait aturan main, seperti pentingnya berbagi dan bergiliran dalam bermain bersama.

Selain itu, perbedaan tingkat keterlibatan juga terlihat. Beberapa anak mampu menyelesaikan peran dengan cepat dan mulai kehilangan fokus ketika menunggu giliran berikutnya. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat menyiapkan aktivitas tambahan yang tetap terkait dengan tema, seperti menggambar suasana rumah sakit atau mewarnai gambar dokter dan pasien, agar anak tetap terlibat aktif selama waktu pembelajaran.

Refleksi ini menjadi landasan penting untuk menyusun perbaikan pada pertemuan selanjutnya, khususnya dalam hal pendampingan individual, penguatan aturan sosial, dan pengelolaan waktu agar setiap anak mendapatkan kesempatan yang merata untuk mengembangkan kemampuan sosialnya melalui bermain peran.

b. Pertemuan II

1) Perencanaan

Pada dasarnya, tahapan pelaksanaan siklus II pertemuan kedua mengikuti langkah-langkah yang telah

dilaksanakan pada siklus I, namun dengan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan sebelumnya. Metode bermain peran tetap digunakan sebagai pendekatan utama dalam meningkatkan kemampuan sosial anak, dengan penyempurnaan dari hasil evaluasi siklus sebelumnya. Karakteristik Siklus II Pertemuan ke-2 yaitu:

- a) Perencanaan disusun berdasarkan hasil refleksi dan revisi dari siklus I, dengan menekankan peningkatan interaksi sosial, seperti kerja sama, empati, dan kemampuan komunikasi antar anak.
- b) Pelaksanaan dan pemantauan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah diperbaiki, dengan pendekatan yang lebih terarah dan strategi pengelolaan kelas yang lebih baik untuk memastikan setiap anak mendapat kesempatan berpartisipasi.

Langkah-langkah yang dilakukan pada Siklus II Pertemuan ke-2 yaitu:

- a) Memperkuat kemampuan sosial anak melalui bermain peran kelompok dengan tema “Rumah Sakit.” Anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memerankan berbagai profesi (dokter, perawat, pasien, dan petugas administrasi) dan saling bekerja sama dalam menjalankan perannya.

- b) Melatih kerja sama dan kepedulian antar anak, dengan memberi tantangan bermain seperti merawat “pasien” bersama, bergiliran menggunakan alat peraga, dan mendiskusikan peran secara kelompok.
- c) Meningkatkan pemahaman sosial melalui permainan peran terstruktur, di mana anak-anak belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan teman, menunggu giliran, serta menunjukkan sikap saling membantu dan menghargai peran masing-masing dalam kelompok.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2X 45 menit. Tindakan kegiatan bermain peran dilaksanakan berdasarkan yang telah direncanakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain peran.

a) Tahap awal

Guru memulai pertemuan dengan menyapa anak-anak secara hangat, menciptakan suasana yang ramah, aman, dan menyenangkan. Suasana ini bertujuan untuk membangun kedekatan emosional agar anak-anak merasa nyaman untuk berinteraksi. Setelah itu, guru mengajak anak-anak untuk mengikuti lagu atau

permainan interaktif yang berhubungan dengan tema peran hari itu, seperti lagu tentang profesi atau kegiatan sehari-hari. Melalui lagu dan gerakan, anak-anak diajak untuk mengenali berbagai peran sosial, misalnya dokter.

Setelah permainan pembuka selesai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini. Dengan nada penuh semangat dan ekspresif, guru menyampaikan bahwa anak-anak akan bermain peran sebagai dokter. Guru menekankan bahwa kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga akan membantu mereka belajar bekerja sama, saling mendengarkan, dan memahami perasaan teman.

Untuk membantu anak-anak memahami peran yang akan dimainkan, guru menampilkan gambar atau alat peraga sederhana yang menunjukkan masing-masing peran. Misalnya, gambar seorang dokter sedang merawat pasien. Anak-anak kemudian diajak berdiskusi ringan, bertanya dan menjawab secara bergiliran, sehingga tercipta interaksi sosial yang aktif sebelum kegiatan bermain peran dimulai.

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru kembali mengingatkan pembelajaran yang telah lalu dengan kembali bertanya kepada anak menyangkut tema pembelajaran yang telah lalu.
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu bersama.
- 3) Guru memperlihatkan gambar-gambar profesi dan perlengkapan bermain peran.
- 4) Guru menjelaskan cara bermain peran dan aturan mainnya.
- 5) Guru menekankan pentingnya sikap kerja sama, bergiliran, saling mendengarkan, dan menghargai saat bermain peran.
- 6) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memerankan tokoh dalam skenario yang sudah disiapkan.
- 7) Anak melakukan bermain peran, sedangkan guru mengamati dan mencatat interaksi sosial yang muncul.
- 8) Setelah bermain, guru mengajak anak berdiskusi tentang pengalaman mereka: perasaan saat bermain, siapa yang membantu, siapa yang mendengarkan, dan sebagainya.

c) Tahap Akhir

Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru mengajak anak-anak untuk berkumpul dan menceritakan kembali peran yang mereka mainkan. Anak-anak dengan antusias menceritakan siapa mereka dalam permainan, apa yang mereka lakukan, dan dengan siapa mereka berinteraksi. Guru mendorong setiap anak untuk berbicara di depan teman-temannya, sekaligus melatih keberanian dan kemampuan berkomunikasi.

Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk saling memberikan tanggapan secara sederhana, seperti menyebutkan siapa yang bermain dengan baik atau siapa yang membantu temannya saat kegiatan berlangsung. Kegiatan ini mendorong munculnya sikap saling menghargai, empati, dan rasa bangga terhadap peran masing-masing. Selanjutnya, guru merefleksikan kembali nilai-nilai sosial yang muncul selama bermain peran, seperti kerja sama, saling membantu, menyimak saat teman berbicara, dan bergiliran menggunakan properti permainan. Guru memberikan bimbingan tambahan kepada anak-anak yang masih kurang aktif atau kurang mampu bekerja sama, dengan cara yang lembut dan membangun.

Sebagai penutup, guru memberikan apresiasi secara spesifik kepada setiap anak, misalnya atas keberanian berbicara, kepedulian terhadap teman, atau kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Pujian ini bertujuan untuk memperkuat rasa percaya diri anak dan memotivasi mereka agar terus berkembang dalam kemampuan sosialnya.

2) Pengamatan

Pada pertemuan kedua siklus II, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak-anak mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Dalam kegiatan bermain peran bertema rumah sakit, anak-anak mulai menunjukkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, berempati, dan menghargai peran teman. Mereka tampak lebih percaya diri dalam menjalankan peran masing-masing, baik sebagai dokter, perawat, pasien, maupun petugas resepsionis.

Keterlibatan anak-anak sangat tinggi. Mereka secara aktif berinteraksi satu sama lain, berdiskusi sebelum memulai peran, dan saling membantu saat ada teman yang kesulitan mengenakan atribut atau memahami alur permainan. Guru mengamati bahwa beberapa anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk

berbicara dan berinisiatif mengambil peran dalam kelompok.

Kerja sama dalam kelompok tampak semakin baik. Anak-anak mampu menyusun alur permainan sederhana secara berkelompok dan menyelesaikan tugas bermain bersama dengan antusias. Misalnya, anak yang berperan sebagai dokter memeriksa pasien dan meminta bantuan perawat, sementara petugas administrasi mencatat data pasien secara bergantian. Hal ini mencerminkan perkembangan positif dalam aspek komunikasi dan tanggung jawab sosial. Meskipun demikian, masih ada beberapa anak yang membutuhkan bimbingan, terutama dalam hal menunggu giliran dan mengontrol emosi saat peran yang diinginkan telah diambil anak lain. Guru memberikan pendekatan yang bersifat membimbing dan persuasif, serta mengingatkan kembali aturan bermain secara konsisten.

Secara keseluruhan, kegiatan pada pertemuan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran semakin efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Antusiasme, keterlibatan aktif, kerja sama, dan komunikasi antar anak berkembang dengan baik, meskipun tetap diperlukan pendampingan untuk anak-

anak yang masih dalam tahap belajar berinteraksi secara sehat dengan teman sebayanya.

3) Refleksi

Refleksi terhadap pertemuan kedua pada siklus II menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam kemampuan sosial anak-anak, terutama dalam aspek kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab saat bermain peran dengan tema rumah sakit. Anak-anak terlihat semakin antusias dan percaya diri saat berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka sudah mulai terbiasa dengan alur permainan, saling membantu dalam mengenakan atribut peran, dan mampu menyampaikan ide mereka kepada teman dalam kelompok kecil.

Metode bermain peran terbukti efektif dalam menumbuhkan sikap tolong-menolong dan empati. Anak-anak yang berperan sebagai dokter dan perawat menunjukkan perhatian kepada “pasien”, sedangkan anak yang berperan sebagai pasien belajar mengungkapkan perasaannya. Aktivitas ini memperkuat interaksi sosial yang sehat dan membangun rasa percaya diri anak dalam berkomunikasi. Namun, refleksi juga menunjukkan bahwa beberapa anak masih membutuhkan bimbingan dalam hal berbicara bergiliran, mengatur emosi saat peran yang diinginkan telah diambil orang lain, dan memahami

batasan peran masing-masing. Hal ini menunjukkan perlunya strategi penguatan aturan bermain dan pendekatan individual yang lebih sabar dan konsisten dari guru.

Dari segi pengelolaan kegiatan, suasana kelas relatif lebih kondusif dibandingkan siklus sebelumnya. Anak-anak sudah mulai bisa menjaga ketertiban selama bermain dan memahami aturan yang diberikan guru. Meskipun demikian, beberapa anak masih perlu diingatkan untuk menjaga kerapian alat bermain dan menghormati teman yang sedang berbicara atau berperan.

Sebagai tindak lanjut, guru akan melakukan beberapa perbaikan untuk pertemuan berikutnya. Pertama, guru akan memberikan pengarahan yang lebih jelas mengenai aturan bermain peran, termasuk pentingnya bergiliran dan menghormati peran teman. Guru juga akan menggunakan alat bantu visual seperti gambar skenario sederhana dan kartu peran untuk membantu anak-anak memahami tugasnya masing-masing.

Kedua, guru akan menyediakan waktu khusus untuk refleksi kelompok kecil setelah bermain, agar anak-anak dapat berbagi pengalaman dan belajar dari satu sama lain. Ini akan mendorong keterampilan komunikasi dan mendengarkan yang lebih baik.

Ketiga, untuk anak-anak yang menyelesaikan peran lebih cepat atau belum terlibat secara maksimal, guru akan memberikan peran tambahan atau kegiatan pendukung seperti menggambar alat-alat medis atau membuat cerita pendek tentang pengalaman menjadi dokter/pasien.

Dengan strategi-strategi ini, diharapkan kemampuan sosial anak-anak akan terus berkembang, terutama dalam hal kerja sama, komunikasi efektif, dan empati terhadap sesama.

Tabel 4.3
Hasil observasi awal/ Pratindakan Proses Kegiatan Pembelajaran

Komponen	Pertemuan I	Pertemuan II
Persentase (%)	83,33%	88,88%
Rata- rata persentase (%)	86,10%	
Kategori	Berkembang Sangat Baik (BSB)	

Indikator	Siklus I		Rata- rata Presentase	Kategori
	Pertemuan I	Pertemuan II		
Anak mampu berbagi peran dan tugas dalam bermain peran	71,66%	81,66%	76,66%	BSB
Anak mampu menunjukkan sikap empati atau peduli	78,33%	86,66%	82,49%	BSB

Anak mampu mengendalikan emosinya saat bermain peran.	78,33%	86,66%	82,49%	BSB
Rata-rata Persentase Siklus I			51,63%	BSB

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4–5 tahun di TK Ananda melalui penerapan metode bermain peran. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari dua siklus, terdapat peningkatan kemampuan sosial anak secara bertahap baik dalam hal komunikasi, kerja sama, maupun empati selama proses pembelajaran.

Pada Siklus I, kegiatan bermain peran dilakukan dengan tema pasar. Anak-anak didorong untuk memainkan peran sebagai penjual dan pembeli. Dalam tahap awal, anak-anak masih cenderung pasif dan ragu-ragu untuk memulai interaksi. Beberapa anak belum memahami alur bermain dan cenderung hanya memperhatikan temannya bermain. Namun, sebagian lainnya mulai mencoba berinteraksi dengan menirukan cara membeli dan menjual, meskipun masih terbatas pada satu atau dua kata.

Kemampuan sosial anak dalam siklus I terlihat mulai tumbuh, seperti adanya komunikasi dasar saat tawar-menawar, kesediaan berbagi alat permainan, dan mencoba bergiliran menggunakan perlengkapan main. Namun, masih ada tantangan seperti rebutan peran dan kurangnya kerja sama dalam kelompok. Dari pengamatan, guru menyadari perlunya

pengarahan lebih intensif serta pendekatan yang lebih kreatif agar semua anak terlibat aktif.

Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan siklus selanjutnya. Perbaikan difokuskan pada pemberian contoh konkret melalui video singkat, penggunaan media yang lebih menarik, dan pembagian peran yang lebih adil. Selain itu, guru menyadari bahwa tema pasar pada siklus I anak-anak kurang antusias, untuk mengidentifikasi minat anak, guru menanyakan cita-cita mereka. Ternyata banyak anak yang bercita-cita menjadi dokter atau bekerja dibidang kesehatan, berdasarkan respons tersebut tema pada siklus II pun disesuaikan menjadi tema rumah sakit agar lebih relevan dan memacu keterlibatan anak.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak (*child centered learning*) dimana penentuan tema dan strategi pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Hasil studi oleh Hilmiyah, menunjukkan bahwa penggunaan tema yang relevan dengan minat anak mampu meningkatkan keterlibatan, dan aspek sosial- emosional anak secara signifikan di lingkungan PAUD.⁴³

Kemampuan sosial anak pada siklus II meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Anak-anak menunjukkan komunikasi yang lebih lancar, mampu bekerja sama dalam kelompok kecil, serta menunjukkan empati terhadap teman. Contohnya, anak yang berperan sebagai dokter akan dengan tenang menyapa pasien, bertanya

⁴³ Hilmiyah,J. *Analisis Ketercapaian Program Guru Penggerak PAUD dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi yang Berpusat pada Anak*. Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan. 1(3), 103-117. 2023.

kondisi, dan menasihati agar tidak sakit lagi. Interaksi ini menumbuhkan rasa percaya diri dan mempererat hubungan sosial antar anak.

Kegiatan juga menunjukkan bahwa anak mulai mampu menyelesaikan konflik kecil secara mandiri, seperti bergantian alat medis mainan dan berdiskusi siapa yang akan berperan selanjutnya. Guru berperan aktif dalam memfasilitasi proses bermain sambil terus mengarahkan anak agar mampu menyesuaikan diri dengan aturan bermain dan menghargai teman. Peningkatan kemampuan sosial yang terjadi mendukung teori perkembangan sosial Vygotsky, yang menekankan bahwa anak belajar melalui interaksi sosial. Bermain peran menyediakan ruang untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi dua arah, empati, pengambilan giliran, dan menyelesaikan konflik secara damai.

Dengan demikian, metode bermain peran terbukti menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Permainan yang dikaitkan dengan tema yang relevan dan menarik memberikan ruang eksplorasi bagi anak untuk mengekspresikan diri dan belajar bersosialisasi dalam suasana yang menyenangkan dan terarah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4–5 tahun di TK Ananda desa Siundol Kabupaten Padang Lawas. Pada siklus I yang mengangkat tema pasar, kegiatan bermain peran dilakukan dengan simulasi jual beli, di mana anak-anak belajar berinteraksi, menyampaikan pendapat, menunggu giliran, serta berbagi peran dengan teman. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan sosial anak mencapai 58,33%, yang termasuk dalam kategori cukup. Anak-anak mulai menunjukkan inisiatif untuk berkomunikasi dan bekerja sama, meskipun masih ada beberapa anak yang belum aktif berpartisipasi dan membutuhkan arahan lebih lanjut dari guru.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan tema rumah sakit, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Anak-anak tampak lebih percaya diri dan mampu menjalankan peran seperti dokter, pasien, atau perawat dengan lebih aktif dan kreatif. Kegiatan ini memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri, mengembangkan empati, serta meningkatkan keterampilan sosial lainnya seperti menyimak, menyampaikan ide, dan bekerja dalam

kelompok. Pada siklus II, kemampuan sosial anak meningkat menjadi 81,63%, yang tergolong dalam kategori baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Peningkatan nilai rata-rata dari 58,8% menjadi 81,4% menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain peran yang dirancang sesuai dengan minat dan dunia anak, kemampuan sosial mereka dapat berkembang secara bermakna dan menyenangkan.

B. Saran

Melihat dari hasil penelitian yang dilakukan, maka sebagai bahan evaluasi serta dan saran yang dapat membangun dan dipelajari serta diterapkan demi keberhasilan dan kesuksesan dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial melalui metode bermain peran pada anak usia 4- 5 tahun di TK Ananda desa Siundol kabupaten Padang Lawas. Sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Diharapkan guru dapat terus menerapkan metode bermain peran sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam menciptakan skenario bermain peran yang sesuai dengan tema pembelajaran dan karakteristik anak.
2. Bagi Lembaga Pendidikan: Sekolah atau lembaga pendidikan diharapkan dapat memberikan dukungan penuh kepada guru, baik dalam bentuk fasilitas, alat peraga, maupun pelatihan, agar

metode bermain peran dapat dilaksanakan secara optimal dan berkelanjutan.

3. Bagi Orang Tua: Orang tua diharapkan dapat melanjutkan stimulasi kemampuan sosial anak di rumah dengan cara memberikan kesempatan anak untuk bermain bersama, berdiskusi ringan, serta melatih anak berbagi dan berinteraksi dengan anggota keluarga maupun lingkungan sekitar.
4. Bagi Peneliti : diharapkan bisa dijadikan referensi untuk menambah ilmu dan pengalaman dalam melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan sosial melalui metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, & Sabhayati Asri Munandar. Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsur Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*.(2022). 2(1).
- Ade, L. H., Siregar, R., & Nopriani Lubis³, J. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880.
- Ade Lasma Harianja, R. S., & Jumaita Nopriani Lubis. (t.t.). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4).
- Adhatul priyani. (2022). *Peran orang tua dalam mengasuh anak usia dini*. 4, 3.
- Adi,S. (t.t.-a). Metode bermain peran untuk pengembangan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Adzroil Ula Al Etivali, dkk. Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Medan Agama*. (2019). 1(2). hlm 213.
- Afifah Nur Hidayah. Peningkatan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. (2013). 7(1). hlm 85
- Agusniatih ,A, Monepa. J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini " teori dan metode pengembanganya* . Edu publisher.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian*....., hlm.152
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* , (Bandung : Citapustaka Media, 2016) , hlm.143
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Padang Sidimpuan: Citapustaka Media, 2016), hlm. 188-189.
- Ajeng Rahayu Tresna Dewi, Mira Mayasarokh, & Eva Gustina. Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*. (2020). hlm 4.
- Ali Nugraha, & Yeni Rachmawani. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta. (2004). hlm 8-14
- Anayanti Rahmawati. Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. (2014). 3(1)
- Andriyaningrum, V., & Meilan Arsanti, C. H. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi,. *Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 1, 85–88.
- Anisa ,L. (2021). Penggunaan Metode Bermain peran dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 99–110.
- Ashar Ashar, A. R. N., & Reski Idamayanti. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Journal on Education*, 5 (3), 8006–8015.
- Batinah, A. M., & Atika Zahria Arisant. (t.t.). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. Oksitosin. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1).

- DACHLAN ,A,M, taseman. (2019). *Perkembangan sosial emosional anak usia dini*. yogyakarta : Deepublish publisher.
- Dewi Zulviana, & A Wathon. Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. (2020). 3(1). 203-224.
- Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (2010). 8. hlm 14.
- Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group. (2010). hlm 21.
- Eki Vebriani. Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Di TK Sitalale Kabupaten Simeulue. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UniveraitA Syiah Kuala Darussalam Banda Aceh Indonesia*. (2019).
- Ellyasni ,R,Rahmatina, H., M. (2020). *Perkembangan belajar anak usia dini*. Literasi Nusantara.
- Erik Erikson. *Childhoon and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2010). hlm 291.
- Fatayatun Nurarifiati, B. N. A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 156–160.
- Fatkhan Amirul Huda. *Pengertian Dan Langkah Langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran*. dalam Fatkhan. web.id. (2020)
- Fika Novita Lisa, & Nurhafizah. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. (2020). 4(2). 1080-1090.
- Fitri ,R, & Indra P. (2022). Perkembangan sosial anak melalui bermain peran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 120–130.
- Haryanti waewa. (t.t.). Urgensi pendidikan anak usia dini. *univeristas imam bojol padang*, 2, 2.
- Hilmiyah,J. *Analisis Ketercapaian Program Guru Penggerak PAUD dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi yang Berpusat pada Anak*. Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan. 1(3), 103-117. 2023.
- Irhamna, I., P. (t.t.). Peran Lingkungan Sekolah dalam Pembentukan Karakter. *Anak Usia Dini di PAUD Nurul Ikhlas. Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 67–77.
- Izza, Hilia. Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2020). 4(2). hlm 951.
- Jasa Unggah Muliawan. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif Untuk Anak*. Yogyakarta. (2009). hlm 238.
- Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertai Karya Ilmiah (Jakarta: Predana Media Group, 2011).
- Khadijah, & Nurul Jahriani. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya*. CV Merdeka Kreasi Grup. (2021)
- Khaironi. Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. (2018). 3(1). hlm 2

- Lidia Anjelina Dey Putri, Elinra Yetti, & Sofiah Hartati. (2020). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Dan Regulasi Diri Perilaku Bullying Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2), 715–732.
- Maiyida Safita, D. E. (2020). Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Masa Covid-19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(1).
- Maulana, R., & Rahayu, S. Peran Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2022) 10(1), 30-38.
- Mulyasa. *Manajemen Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2012). hlm 174.
- Mursid. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2017).
- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: PT Rimeka Cipta. (2004). hlm 7
- Putri, I, & Setiawan, Y. Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran Di TK Harapan Bangsa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*. (2021). 9(2). hlm 150-158
- Putu Ade Andre Payadnya, Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penerbit Deepublish (Jakarta, 2020), hlm.49.
- Ratna Nila Puapitasar, & Aida Faizatur Rahma. Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Buhuts Al- Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2023).3(2).
- Rita Puspa Sari, Hasmiati, & Ruminem. Pola Asuh Ibu Pada Perkembangan Sosial Anak Usia 4- 5 Tahun. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*. (2020). 2(1). hlm 21-30.
- Rosa Dwi Nur Rahma Mardiyani, C. W. (t.t.). Interaksi teman sebaya dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 416–429.
- Sakinah, & Dewi Sahara Dalimunthe. Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. (2022). 1(1). hlm 41.
- Siregar, Sakinah. "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentarsi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Arafah Padangsidimpuan." *Al-Abyadh* 4.2 (2021): 95-100.
- Siregar, S., & Nabila, N. (2022). Efektivitas permainan tradisional tarompah stimulasi pembentukan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 491-498.
- Siregar, Sakinah. (2023). THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS FOR CHILDREN AGED 4-5 YEARS. *jurnal scienta*, 3.
- Siti Khosiah, E. E. (t.t.). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Sabar. *MISYKAT AL-ANWAR: JURNAL KAJIAN ISLAM DAN MASYARAKAT*, 5(2).
- Stefano Calicchio. Albert Bandura dan faktor Efikasi Diri: sebuah perjalanan ke dalam Psikologi Potensi Manusia melalui Pemahaman dan Pengembangan Efikasi Diri dan Harga Diri. 2023.

Suharto. *Pendekatan dan Teknik Belajar dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito. (2013). 418.

Susanto, A. (2019). *Perrkembangan Anak Usira*. (Jakarta: Kerncana Prernadamerdira Group.

Widya Kumara. Sociocultural Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2020). 1(2). hlm 48-58.

Daftar Ceklis Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

Kegiatan Bermain Peran Siklus I

No	Nama Anak	Indikator												
		Kemampuan mengambil inisiatif dalam intraksi sosial				Kesadaran akan norma sosial				Menunjukkan sikap empati atau peduli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Naira Azizah		✓			✓					✓			
2	Zikra	✓					✓				✓			
3	Wais		✓				✓					✓		
4	Nawra	✓					✓				✓			
5	Novita		✓			✓						✓		
6	Benzema	✓				✓				✓				
7	Azzura	✓				✓				✓				
8	Alvaro	✓				✓					✓			
9	Rayen		✓			✓					✓			
10	Pardomuan			✓		✓					✓			
11	Bobi	✓				✓				✓				
12	Bahri	✓				✓					✓			
13	Alan		✓				✓				✓			
14	Inayah	✓				✓					✓			
15	Fatih		✓				✓				✓			
16	Salsabila	✓					✓				✓			
17	Akif		✓			✓					✓			
18	Sahna	✓				✓				✓				
19	Azril		✓				✓				✓			
20	Syarifa	✓				✓					✓			
Total Nilai		30				27				38				95

Skala Penilaian :

1 = Belum Berkembang

2= Mulai Berkembang

3= Berkembang Sesuai Harapan

4= Berkembang Sangat Baik

No	Nama Anak	Indikator												
		Kemampuan mengambil inisiatif dalam intraksi sosial				Kesadaran akan norma sosial				Menunjukkan sikap empati atau peduli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Naira Azizah				✓				✓				✓	
2	Zikra			✓					✓				✓	
3	Wais				✓				✓				✓	
4	Nawra				✓			✓					✓	
5	Novita				✓				✓				✓	
6	Benzema				✓			✓					✓	
7	Azzura			✓				✓					✓	
8	Alvaro				✓				✓			✓		
9	Rayen				✓				✓				✓	
10	Pardomuan				✓				✓				✓	
11	Bobi			✓					✓			✓		
12	Bahri			✓					✓				✓	
13	Alan				✓				✓				✓	
14	Inayah			✓					✓				✓	
15	Fatih				✓				✓				✓	
16	Salsabila			✓					✓				✓	
17	Akif				✓			✓					✓	
18	Sahna				✓				✓			✓		
19	Azril				✓				✓				✓	
20	Syarifa				✓			✓					✓	
Total Nilai		74				75				77				226

1 = Belum Berkembang
2= Mulai Berkembang
3= Berkembang Sesuai Harapan
4= Berkembang Sangat Baik

Lampiran I

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
			1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)
1.	Kemampuan mengambil inisiatif dalam interaksi sosial	1. Anak mampu mengungkapkan ide atau pendapatnya saat bermain peran		✓		
		2. Anak mau bertanya atau menjawab pertanyaan dari teman selama bermain peran			✓	
		3. Anak dapat mendengarkan teman saat berbicara dalam permainan peran			✓	
2	Kesadaran akan Norma Sosial	1. Anak mampu berbagi peran dan tugas dalam bermain peran			✓	
		2. Anak mampu bekerjasama saat bermain peran				✓
		3. Anak mampu mengikuti aturan yang disepakasi bersama dalam bermain peran		✓		
		4. Anak mampu menyelesaikan permainan peran bersama teman tanpa konflik		✓		
		5. Anak tidak mudah marah atau kecewa jika perannya berbeda dari yang di inginkan			✓	
3	Menunjukkan sikap empati atau peduli	1. Anak membantu teman yang kesulitan dalam bermain peran				✓

		2. Anak menunjukkan perhatian atau kepedulian, misalnya menyemangati teman yang sedang bermain				✓
		3. Anak mau berbagi mainan atau alat bermain peran dengan temannya				✓
		4. Anak memberikan dukungan kepada teman yang merasa sedih atau kesulitan dalam bermain peran			✓	

Keterangan Skala Penilaian

BB= Belum Berkembang : Skor 1

MB= Mulai Berkembang : Skor 2

BSH= Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB= Berkembang Sangat Baik : Skor 4

Lampiran 2

Tabel 3. Matriks Penilaian Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

Indikator	Frekuensi			
	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kemampuan mengambil inisiatif dalam intraksi sosial	Anak belum menunjukkan inisiatif untuk berintraksi dengan teman	Anak mulai menunjukkan inisiatif namun masih perlu dorongan	Anak menunjukkan inisiatif untuk berintraksi dengan teman secara aktif	Anak secara konsisten dan percaya diri memulai intraksi sosial dengan teman
Kesadaran akan norma	Anak belum memahami aturan atau norma sosial saat bermain	Anak mulai mengenal norma sosial namun belum konsisten menerapkannya	Anak mengikuti aturan bermain dengan cukup baik	Anak memahami dan menerapkan norma sosial secara mandiri dan konsisten
Menunjukkan sikap empati atau peduli	Anak belum menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan	Anak mulai peduli namun belum tahu cara menunjukkan empati	Anak menunjukkan kepedulian dengan membantu teman saat diperlukan	Anak dengan spontan dan tulus menunjukkan empati terhadap teman

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANANDA DESA SIUNDOL

Kelompok/Usia : A / 4–5 Tahun

Semester/Minggu : I / Satu

Tema/Subtema/Topik : Lingkunganku/Pasar/Kegiatan di Pasar

Standar dan Indikator yang Dicapai : 1.1 3.1 4.1.1 3.3-4.1 2.5 2.6 3.6 4.6 2.14 3.10-4.10
3.15-4.15

Indikator:

1. Anak dapat menyebutkan jenis-jenis barang yang dijual di pasar
2. Anak mampu bermain peran sebagai penjual/pembeli
3. Anak dapat mengungkapkan pendapat sederhana
4. Anak mau berbagi dan menunggu giliran
5. Anak dapat menyebutkan benda di sekitar

Materi Pembiasaan SOP

1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Mengucap salam saat masuk dan pulang
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Bersyukur pada Tuhan

Alat dan Bahan

1. Barang dagangan (sayur, buah, mainan plastik)
2. Uang mainan
3. Meja kecil untuk lapak
4. Kartu nama penjual dan pembeli

Pembukaan

1. Mengucap salam dan sapa
2. Membaca doa sebelum belajar
3. Membaca surah-surah dan doa-doa pendek
4. Perkenalan tema hari ini: 'Pasar'
5. Bercerita pendek tentang pengalaman ke pasar

Kegiatan Inti

1. Guru memperkenalkan alat bermain peran pasar
2. Anak memilih peran (penjual/pembeli)
3. Bermain peran jual beli di pasar
4. Anak menawarkan dagangan
5. Anak membeli barang

Penutup

1. Menanyakan perasaan setelah bermain peran
2. Anak menunjukkan hasil gambar atau cerita tentang pasar
3. Mengulang kembali kegiatan hari ini
4. Berdoa dan salam penutup

Rencana Penilaian

KD	Indikator yang Dicapai
1.1 3.1 4.1 Nilai Agama dan Moral	Anak terbiasa bersyukur kepada Allah dan dapat berdoa sebelum belajar
2.1 3.3-4.1 Motorik	Anak bisa menata barang dagangannya
2.5 2.6 Sosem	Anak bisa mengerti, berbagi, dan tolong-menolong
3.6 4.6 Kognitif	Anak dapat menghitung harga dan kembalian barang dagangan
2.14 3.10-4.10 Bahasa	Anak terbiasa berlaku ramah dan menawarkan dagangannya

Teknik penilaian yang akan digunakan:

- a. Catatan Anekdot
- b. Unjuk kerja saat bermain peran

Siundol, April 2025

Mengetahui


Kepala TK Ananda
Torang Siregar

Guru Kelas

Rosa Damayanti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANANDA DESA SIUNDOL

Kelompok/Usia : A / 4–5 Tahun

Semester/Minggu : I / Satu

Tema/Subtema/Topik : Lingkunganku/Pasar/Kegiatan di Pasar

Standar dan Indikator yang Dicapai : 1.1 3.1 4.1.1 3.3-4.1 2.5 2.6 3.6 4.6 2.14 3.10-4.10
3.15-4.15

Indikator:

1. Anak dapat menyebutkan jenis-jenis barang yang dijual di pasar
2. Anak mampu bermain peran sebagai penjual/pembeli
3. Anak dapat mengungkapkan pendapat sederhana
4. Anak mau berbagi dan menunggu giliran
5. Anak dapat menyebutkan benda di sekitar

Materi Pembiasaan SOP

1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Mengucap salam saat masuk dan pulang
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
4. Bersyukur pada Tuhan

Alat dan Bahan

1. Barang dagangan (sayur, buah, mainan plastik)
2. Uang mainan
3. Meja kecil untuk lapak
4. Kartu nama penjual dan pembeli

Pembukaan

1. Mengucap salam dan sapa
2. Membaca doa sebelum belajar
3. Membaca surah-surah dan doa-doa pendek
4. Perkenalan tema hari ini: 'Pasar'
5. Bercerita pendek tentang pengalaman ke pasar

Kegiatan Inti

1. Guru memperkenalkan alat bermain peran pasar
2. Anak memilih peran (penjual/pembeli)
3. Bermain peran jual beli di pasar
4. Anak menawarkan dagangan
5. Anak membeli barang

Penutup

1. Menanyakan perasaan setelah bermain peran
2. Anak menunjukkan hasil gambar atau cerita tentang pasar
3. Mengulang kembali kegiatan hari ini
4. Berdoa dan salam penutup

Rencana Penilaian

KD	Indikator yang Dicapai
1.1 3.1 4.1 Nilai Agama dan Moral	Anak terbiasa bersyukur kepada Allah dan dapat berdoa sebelum belajar
2.1 3.3-4.1 Motorik	Anak bisa menata barang dagangannya
2.5 2.6 Sosem	Anak bisa mengerti, berbagi, dan tolong-menolong
3.6 4.6 Kognitif	Anak dapat menghitung harga dan kembalian barang dagangan
2.14 3.10-4.10 Bahasa	Anak terbiasa berlaku ramah dan menawarkan dagangannya

Teknik penilaian yang akan digunakan:

- a. Catatan Anekdot
- b. Unjuk kerja saat bermain peran

Siundol, April 2025

Mengetahui


Kepala TK Ananda
Torang Siregar

Guru Kelas

Rosa Damayanti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANANDA DESA SIUNDOL

Kelompok/Usia	: A / 4–5 Tahun
Semester/Minggu	: II / Kedua
Tema/Subtema	: Lingkunganku/Rumah Sakit
Standar dan Indikator yang Dicapai 2.14	: 1.1 3.1 4.1.1 3.3-4.1 2.5 2.6 3.6 4.6 3.10-4.10 3.15-4.15

Indikator:

1. Anak dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan di rumah sakit
2. Anak mampu bermain peran sebagai dokter, perawat, atau pasien
3. Anak dapat mengungkapkan pendapat secara sederhana
4. Anak mau menunggu giliran saat diperiksa
5. Anak dapat menyebutkan alat-alat kesehatan

Materi Pembiasaan SOP

1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Mengucap salam saat masuk dan pulang
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah bermain
4. Bersyukur kepada Tuhan

Alat dan Bahan

1. Jas dokter mini, stetoskop mainan, termometer mainan, suntikan mainan
2. Tempat tidur mini (alas duduk/karpet)
3. Kartu nama profesi (dokter, perawat, pasien)
4. Obat-obatan mainan

Pembukaan

1. Mengucap salam dan sapa
2. Membaca doa sebelum belajar
3. Membaca surah dan doa pendek
4. Perkenalan tema hari ini: “Rumah sakit”
5. Guru bercerita singkat tentang pengalaman ke rumah sakit

Kegiatan Inti

1. Guru memperkenalkan alat bermain peran rumah sakit
2. Anak memilih peran (dokter, perawat, pasien)
3. Bermain peran memeriksa pasien
4. Anak berpura-pura sakit dan menyampaikan keluhan
5. Anak lain berpura-pura menjadi dokter/perawat yang membantu
6. Anak bergiliran memeriksa dan diperiksa

7. Anak diberi resep mainan atau saran oleh dokter

Penutup

1. Menanyakan perasaan setelah bermain peran
2. Anak menunjukkan gambar atau menceritakan kembali kegiatan di rumah sakit
3. Mengulang kembali pelajaran hari ini
4. Berdoa dan salam penutup

Rencana Penilaian

KD	Indikator yang dicapai
1.1 3. 1 4. 1 Nilai Agama dan Moral	Anak terbiasa bersyukur kepada Allah dan dapat berdoa sebelum belajar
2.1 3.3-4. 1 Motorik	Anak dapat menggunakan alat medis mainan dengan benar (misalnya, stetoskop, termometer)
2.5 2.6 Sosem	Anak dapat bekerja sama, menolong teman yang berpura- pura sakit
3.6- 4.6 Kognitif	Anak dapat mengenali bagian tubuh dan menyebutkan fungsi alat kesehatan mainan
2.14 3. 10-4. 10 Bahasa	Anak terbiasa berlaku ramah dan sopan

Teknik penilaian yang akan digunakan

- a. Catatan Anekdote
- b. Unjuk kerja saat bermain peran

Siundol, April 2025

Mengetahui


Kepala TK Ananda

Torang Siregar

Guru Kelas

Rosa Damayanti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANANDA DESA SIUNDOL

Kelompok/Usia	: A / 4–5 Tahun
Semester/Minggu	: II / Kedua
Tema/Subtema	: Lingkunganku/Rumah Sakit
Standar dan Indikator yang Dicapai 2.14	: 1.1 3.1 4.1.1 3.3-4.1 2.5 2.6 3.6 4.6 3.10-4.10 3.15-4.15

Indikator:

6. Anak dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan di rumah sakit
7. Anak mampu bermain peran sebagai dokter, perawat, atau pasien
8. Anak dapat mengungkapkan pendapat secara sederhana
9. Anak mau menunggu giliran saat diperiksa
10. Anak dapat menyebutkan alat-alat kesehatan

Materi Pembiasaan SOP

5. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
6. Mengucap salam saat masuk dan pulang
7. Mencuci tangan sebelum dan sesudah bermain
8. Bersyukur kepada Tuhan

Alat dan Bahan

5. Jas dokter mini, stetoskop mainan, termometer mainan, suntikan mainan
6. Tempat tidur mini (alas duduk/karpet)
7. Kartu nama profesi (dokter, perawat, pasien)
8. Obat-obatan mainan

Pembukaan

6. Mengucap salam dan sapa
7. Membaca doa sebelum belajar
8. Membaca surah dan doa pendek
9. Perkenalan tema hari ini: “Rumah sakit”
10. Guru bercerita singkat tentang pengalaman ke rumah sakit

Kegiatan Inti

8. Guru memperkenalkan alat bermain peran rumah sakit
9. Anak memilih peran (dokter, perawat, pasien)
10. Bermain peran memeriksa pasien
11. Anak berpura-pura sakit dan menyampaikan keluhan
12. Anak lain berpura-pura menjadi dokter/perawat yang membantu
13. Anak bergiliran memeriksa dan diperiksa

14. Anak diberi resep mainan atau saran oleh dokter

Penutup

5. Menanyakan perasaan setelah bermain peran
6. Anak menunjukkan gambar atau menceritakan kembali kegiatan di rumah sakit
7. Mengulang kembali pelajaran hari ini
8. Berdoa dan salam penutup

Rencana Penilaian

KD	Indikator yang dicapai
1.1 3. 1 4. 1 Nilai Agama dan Moral	Anak terbiasa bersyukur kepada Allah dan dapat berdoa sebelum belajar
2.1 3.3-4. 1 Motorik	Anak dapat menggunakan alat medis mainan dengan benar (misalnya, stetoskop, termometer)
2.5 2.6 Sosem	Anak dapat bekerja sama, menolong teman yang berpura- pura sakit
3.6- 4.6 Kognitif	Anak dapat mengenali bagian tubuh dan menyebutkan fungsi alat kesehatan mainan
2.14 3. 10-4. 10 Bahasa	Anak terbiasa berlaku ramah dan sopan

Teknik penilaian yang akan digunakan

- c. Catatan Anekdote
- d. Unjuk kerja saat bermain peran

Siundol, April 2025

Mengetahui


Kepala TK Ananda
Torang Siregar

Guru Kelas

Rosa Damayanti

DATA AWAL PROSES KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas
1	Naira Azizah	4
2	Zikra	3
3	Wais	4
4	Nawra	4
5	Novita	4
6	Benzema	3
7	Azzura	3
8	Alvaro	3
9	Rayen	4
10	Pardomuan	3
11	Bobi	3
12	Bahri	4
13	Alan	3
14	Inayah	3
15	Fatih	3
16	Salsabila	3
17	Akif	3
18	Sahna	3
19	Azril	4
20	Syaripa	3

Perhitungan Rata- rata

Rata- rata Skor =

$$\frac{4+3+4+4+4+4+3+3+3+4+3+3+4+3+3+3+3+3+3+4+4}{20} = 3,22\%$$

Jika menggunakan skala 1-10, kita ubah persentase ke nilai rata-rata menggunakan rumus sederhana:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata- rata Persentase: } \frac{3,2}{20} \times 100 = 32,22\%$$

DATA HASIL OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas
1	Naira Azizah	5
2	Zikra	4
3	Wais	5
4	Nawra	5
5	Novita	5
6	Benzema	4
7	Azzura	4
8	Alvaro	4
9	Rayen	5
10	Pardomuan	4
11	Bobi	4
12	Bahri	4
13	Alan	5
14	Inayah	4
15	Fatih	4
16	Salsabila	4
17	Akif	5
18	Sahna	4
19	Azril	5
20	Syaripa	4

Perhitungan Rata- rata

Rata- rata Skor =

$$\frac{5+4+5+5+5+4+4+4+5+4+4+4+5+4+4+4+5+4+5+4}{20} = 91$$

Jika menggunakan skala 1-10, kita ubah persentase ke nilai rata-rata menggunakan rumus sederhana:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata- rata Persentase: } \frac{4,55}{20} \times 100 = 45,5\%$$

DATA HASIL OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas
1	Naira Azizah	7
2	Zikra	6
3	Wais	7
4	Nawra	7
5	Novita	7
6	Benzema	6
7	Azzura	6
8	Alvaro	6
9	Rayen	7
10	Pardomuan	6
11	Bobi	6
12	Bahri	6
13	Alan	7
14	Inayah	7
15	Fatih	6
16	Salsabila	7
17	Akif	7
18	Sahna	6
19	Azril	7
20	Syaripa	6

Perhitungan Rata- rata

Rata- rata Skor =

$$\frac{7+6+7+7+7+6+6+6+7+6+6+6+7+7+6+7+7+6+7+6}{20} = 130$$

Jika menggunakan skala 1-10, kita ubah persentase ke nilai rata-rata menggunakan rumus sederhana:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata- rata Persentase: } \frac{6,55}{10} \times 100 = 65,5\%$$

DATA HASIL OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN I

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas
1	Naira Azizah	9
2	Zikra	8
3	Wais	9
4	Nawra	9
5	Novita	8
6	Benzema	7
7	Azzura	7
8	Alvaro	8
9	Rayen	8
10	Pardomuan	7
11	Bobi	8
12	Bahri	8
13	Alan	8
14	Inayah	8
15	Fatih	8
16	Salsabila	9
17	Akif	9
18	Sahna	8
19	Azril	9
20	Syaripa	7

Perhitungan Rata- rata

Rata- rata Skor =

$$\frac{9+8+9+9+8+7+7+8+8+7+8+8+8+8+9+9+8+9+7}{20} = 162$$

Jika menggunakan skala 1-10, kita ubah persentase ke nilai rata-rata menggunakan rumus sederhana:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata- rata Persentase: } \frac{8,35}{20} \times 100 = 83,5\%$$

DATA HASIL OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas
1	Naira Azizah	9
2	Zikra	9
3	Wais	9
4	Nawra	9
5	Novita	9
6	Benzema	9
7	Azzura	9
8	Alvaro	9
9	Rayen	9
10	Pardomuan	9
11	Bobi	9
12	Bahri	9
13	Alan	9
14	Inayah	9
15	Fatih	9
16	Salsabila	9
17	Akif	9
18	Sahna	9
19	Azril	9
20	Syaripa	

Perhitungan Rata- rata

Rata- rata Skor =

$$\frac{9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9+9}{20} = 180$$

Jika menggunakan skala 1-10, kita ubah persentase ke nilai rata-rata menggunakan rumus sederhana:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Siswa} \times 100}{\text{Skor Maksimum}}$$

$$\text{Rata- rata Persentase: } \frac{9,00}{20} \times 100 = 90\%$$

Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian

Suasana saat pembagian kelompok dan peran yang akan di mainkan anak



Kegiatan anak yang berperan sebagai penjual sayur ketika menawarkan sayur jualannya



Kegiatan anak yang berperan sebagai pembeli ketika membeli sayuran



Kegiatan anak yang berperan sebagai penjual buah



Kegiatan anak yang berperan sebagai pembeli ketika memilih buah-buahan



Kegiatan anak yang berperan sebagai penjual balon, ketika menawarkan dagangannya



Kegiatan anak penjual jajanan dan perlengkapan sekolah



Kegiatan anak yang berperan sebagai dokter, ketika menunggu pasien datang



Foto anak- anak yang berperan sebagai perawat



Anak yang berperan sebagai Resepsionis



Kegiatan anak yang berperan sebagai dokter ketika memeriksa pasien



Foto bersama anak- anak yang berperan sebagai perawat dan dokter kecil



Foto bersama setelah kegiatan bermain peran



Foto bersama dengan anak- anak dan guru TK Ananda





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 137g /Un.28/E.1 /TL.00/ 4 /2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah TK Ananda desa Siundol

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Hotmaida Siregar

NIM : 2120600037

Tempat/Tgl.Lahir: Siundol, 30 Desember 2003

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat : Siundol

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Upaya meningkatkan kemampuan sosial melalui metode bermain peran pada anak usia 4-5 tahun di TK Ananda desa Siundol Kabupaten Padang Lawas"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PadangSidempuan, 20 April 2025

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan



DR. Lis Yulianti Syafridah Siregar, S.Psi., M.A
NIP.19801224 200604 2 001



LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(PAUD)
KB ANANDA SIUNDOL JAE
KECAMATAN SOSOPAN

Kode Pos .22762

No : 900/025/PAUD/2025
Lampiran : -
Sifat : Penting
Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padang Sidimpuan
Di -
Tempat

Sehubungan dengan surat Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidimpuan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan nomor : 1379/Un.28/E.1/TL.04/2025 tentang izin mengadakan penelitian. Maka dengan ini saya Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TORANG SIREGAR
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Paud Ananda Siundol Jae
Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas.

Menerangkan bahwa :

Nama : HOTMAIDA SIREGAR
NIM : 2120600037
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Study : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Pada Paud Ananda Siundol Kabupaten Padang Lawas.

Benar telah melaksanakan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Pada Paud Ananda Siundol Kabupaten Padang Lawas. Pada tanggal 21 April 2025 s/d 20 Mei 2025.

Demikian surat balasan izin penelitian ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Siundol Jae, 21 Mei 2025
Kepala Paud Ananda

TORANG SIREGAR