

**ANALISIS KEGIATAN *PRETEND PLAY*
DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-RIZKY
PUDUN JAE PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

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

Oleh:

RAHIMAH AR

NIM: 2120600006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**ANALISIS KEGIATAN *PRETEND PLAY*
DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-RIZKY
PUDUN JAE PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

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

Oleh:

RAHIMAH AR

NIM: 2120600006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**ANALISIS KEGIATAN *PRETEND PLAY*
DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-RIZKY
PUDUN JAE PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

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

Oleh:

RAHIMAH AR

NIM: 2120600006

Pembimbing I

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Efrida'.

Efrida Mandasari Dalimunthe M.Psi
NIP. 198808092019032006

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dina'.

Dina Khairiah M.Pd
NIP. 199510042023212032

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 SKRIPSI

Hal : Skripsi
An. Rahimah AR

Padangsidempuan, 17 Desember 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Rahimah AR yang berjudul "**Analisis Kegiatan Pretend Play dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan**". 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 Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

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

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I



Efrida Mandasari Dalimunthe M.Psi
NIP.198808092019032006

PEMBIMBING II



Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 199510042023212032

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahimah AR
NIM : 2120600006
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Kegiatan Pretend Play dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan

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 Universitas Islam Negeri 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 ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri 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 17 Desember 2025

Saya yang Menyatakan,



Rahimah AR

NIM. 2120600006

**SURAT 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 : Rahimah AR
NIM : 2120600006
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
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 “Analisis Kegiatan *Pretend Play* dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan” 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 : 17 Desember 2025

Saya yang Menyatakan,



Rahimah AR
NIM. 2120600006

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahimah AR
NIM : 2120600006
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : IX (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Sibuhuan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwasanya dokumen yang Saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang palsu, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 17 Desember 2025

Saya yang Menyatakan,



Rahimah AR
NIM. 2120600006



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

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Rahimah AR
NIM : 2120600006
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Semester : IX (Sembilan)
Judul Skripsi : “Analisis Kegiatan *Pretend Play* dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan”

Ketua

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008

Sekretaris

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP. 199301052020122010

Anggota

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP. 199301052020122010

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

Wilda Rizkiyahnur Nasution M.Pd
NIP. 19910610 202203 2 002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal : 02 Desember 2025
Pukul : 10:00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : 71,75/B
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,59
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Kegiatan *Pretend Play* dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan

Nama : Rahimah AR

Nim : 2120600006

Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/PIAUD

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

Padangsidempuan, 17 Desember 2025 ,

Dekan,



Dr. Lenny Hilda, M.Si.

NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Rahimah AR

NIM : 2120600006

Judul Skripsi : Analisis Kegiatan *Pretend Play* dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa perilaku anak pada saat mengikuti kegiatan *pretend play* masih kurang optimal. Ada beberapa anak belum menunjukkan sikap saling bekerjasama dengan teman sebaya. Selain itu, sebagian anak tampak tidak sabar dan tidak mau berbagi dengan teman. Namun, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam kegiatan *pretend play*. Kurangnya interaksi sosial dan variasi metode pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu penyebab lemahnya stimulasi pada aspek perkembangan sosial. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menerapkan kegiatan *pretend play* untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penerapan dan dampak kegiatan *pretend play* dalam perkembangan sosial anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun sejumlah 20 orang, serta guru kelas RA Al Rizky Pudun Jae. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *pretend play* memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa *pretend play* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak seperti kemampuan berinteraksi, mengelola emosi dan menunjukkan empati. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kegiatan *pretend play* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, dan dapat mengembangkan karakter anak serta meningkatkan kreativitas dalam membantu mereka untuk mengembangkan ide-ide baru.

Kata Kunci: Bermain Pura-Pura, Perkembangan Sosial, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Name : *Rahimah AR*

Id.Number : *2120600006*

Thesis Title : *Analysis of Pretend Play Activities In The Social Development of 5-6 Year Old Children at RA Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan*

This research is motivated by the low social development abilities of children aged 5-6 years at RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan. Some children still experience difficulties in pretend play activities. The lack of variety of fun learning methods is one of the causes of weak stimulation in the social development aspect. Based on this, the researcher implemented pretend play activities to increase children's creativity. The purpose of this study is to determine the process of implementing and the impact of pretend play activities on the social development of early childhood. This study used a qualitative approach with descriptive methods. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The subjects were 20 children aged 5-6 years old, as well as the class teacher of RA Al Rizky Pudun Jae. The results of the study indicate that *pretend play* activities have an influence on the social development of early childhood. Several studies have shown that pretend play can improve children's social skills such as the ability to interact, manage emotions, and show empathy. The conclusion of this study is that pretend play activities can improve children's social skills, and can develop children's character and increase creativity by helping them develop new ideas.

Keywords: *Pretend Play, Social Development, Early Childhood*

الملخص

الاسم : رحيمة أ.ر.
رقم الطالب : ٢١٢٠٦٠٠٠٠٦ :
عنوان الرسالة : تحليل أنشطة اللعب التظاهري في التنمية الاجتماعية لدى للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بعمار ٥ و ٦ سنوات في روضة الأطفال في مدرسة الرزقي بودون جاي بادنجانسيديمبوان

هذا البحث مدفوع بانخفاض قدرات التنمية الاجتماعية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات في روضة الأثقال الرزقي بودون جاي بادنجانسيديمبوان . لا يزال بعض الأطفال يواجهون صعوبات في أنشطة اللعب التظاهري. إن الافتقار إلى تنوع أساليب التعلم الممتعة هو أحد أسباب ضعف التحفيز في جانب التنمية الاجتماعية. بناءً على ذلك، نفذ الباحث أنشطة اللعب التظاهري لزيادة إبداع الأطفال.

الغرض من هذه الدراسة هو تحديد عملية تنفيذ وتأثير أنشطة اللعب التظاهري على التنمية الاجتماعية للطفولة المبكرة. اتبعت هذه الدراسة منهجًا نوعيًا باستخدام أساليب وصفية. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. شملت الدراسة ٢٠ طفلًا تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات، بالإضافة إلى معلمة صف الأستاذة رزقي بودون جاي. وتظهر نتائج الدراسة أن أنشطة اللعب التظاهري لها تأثير على التطور الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة. وقد أظهرت العديد من الدراسات أن اللعب التظاهري يُحسن المهارات الاجتماعية للأطفال، مثل القدرة على التفاعل، وإدارة المشاعر، وإظهار التعاطف. وخلصت الدراسة إلى أن أنشطة اللعب التظاهري تُحسن المهارات الاجتماعية للأطفال، وتُنمّي شخصيتهم، وتُعزز إبداعهم من خلال مساعدتهم على تطوير أفكار جديدة.

الكلمات المفتاحية: لعب الأدوار، التنمية الاجتماعية، الطفولة المبكرة

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Solawat beserta salam semoga senantiasa dapat tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya sampai akhir zaman. Penelitian skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dengan judul “**Analisis Kegiatan Pretend Play dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidimpuan**”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat masih banyak hambatan dan kesulitan yang dialami. Namun, kesadaran penulis akan betapa luasnya ilmu Allah SWT dan betapa terbatasnya kemampuan diri, senantiasa menyertai peneliti dalam setiap langkah dan tahapannya serta tidak lepas dari bantuan, dukungan, motivasi dan nasihat dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Para pembimbing yakni, pembimbing I ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi dan pembimbing II ibu Dina Khairiah, M.Pd yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, serta memberikan motivasi, arahan maupun nasehat serta saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih ibu atas kesabaran, waktu dan ilmu yang telah diberikan
2. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan serta Bapak Prof. Dr. Erawadi, M. Ag., Wakil Rektor Bidang 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. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan Wakil Dekan Bidang Akademik Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A beserta staf lainnya.
4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan wadah dan perhatian terhadap segala keluhan kami sebagai mahasiswa pialud selama menjalani masa perkuliahan.
5. Seluruh dosen beserta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Khususnya kepada ibu dan bapak dosen pialud yang telah mendidik, mendukung, serta mensupport kami selama perkuliahan yaitu ibu Sakinah Siregar, M.Pd, ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd, ibu Sardiah Srikandi, M.Pd serta bapak dari pialud Agung Kaisar Siregar, M.Pd
6. Ibu kepala sekolah RA Al-Rizky Padangsidimpuan yaitu ibu Elfiani Lubis, S.Pd beserta guru-guru yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian.
7. Teristimewa untuk kedua orangtua penulis yaitu ayahanda tercinta bapak Ahmad Muhajir AR dan Ibunda tercinta Salmahera Nasution. Teruntuk kepada ayahanda tercinta pada saat saya sedang menyusun skripsi ini tiba-tiba Allah SWT memanggilnya dan pergi meninggalkan saya untuk menghadap ilahi Robbi. Tetapi saya sangat bangga dan sayang sama ayahanda ternyata Allah SWT lebih sayang kepadanya. Dua orang yang berjasa dalam hidup saya, tanpa mereka saya tidak bisa merasakan dunia perkuliahan, dua orang yang selalu mengusahakan anak perempuan satu-satunya ini untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka sendiri hanya bisa menempuh pendidikan sampai SMP. Kepada ayahanda cinta pertama saya terimakasih atas kasih sayang dan cinta yang tulus disetiap helaan napas, setiap tetesan keringat, semangat,

nasehat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anak perempuan ini sampai bisa mengenyam pendidikan diperguruan tinggi. Terimakasih atas perjuangan, motivasi, dukungan serta do'a yang tak pernah putus dan telah menjadi pondasi kokoh yang mengiringi setiap langkah penulis sampai detik ini. Teruntuk ibunda saya tercinta yang selalu sabar menghadapi anak-anaknya. Serta menjadi teman curhat dalam suka maupun duka dan selalu mendengarkan keluh kesah anak perempuannya, serta selalu menjadi garda terdepan dalam berbagai situasi. Terimakasih atas dukungan, motivasi, nasehat, do'a serta pesan yang tiada hentinya sehingga saya menjadi seorang yang berpendidikan. Selanjutnya saya ucapkan terimakasih kepada adik saya yang telah mendukung penulis yaitu Faaiz Akbar AR. Kemudian skripsi ini bukan hanya selembar kertas namun representasi cinta dan bakti seorang anak yang menggagumi ketangguhan, kesabaran, ketulusan dan perjuangan tanpa batas kalian. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi ibunda dan untuk ayahanda mudah-mudahan ditempatkan disisi Allah SWT ditempat yang terbaik.

8. Teristimewa kepada ibu Zunaizah AR, S.Ag sekaligus uwak saya (kakak dari ayah saya). Saya ucapkan terimakasih atas dukungan, nasehat serta do'a dan partisipasi yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi sampai saat ini. Selanjutnya tidak lupa saya ucapkan kepada bapak Hanapi Martua Nasution sekaligus tulang saya (adek dari mamak saya). Saya ucapkan terimakasih yang sudah memberikan bantuan kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi serta membalas semua kebaikan kalian. Sekali lagi saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada kalian.
9. Teman-teman program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021 terkhusus PIAUD-2 yaitu Maulia, Nabila, Aisat, Chintya, Dina, Feby, Desi, Balqis, Susi, Fauziah, Hamidah, Endah dan Putri. Yang telah menjadi teman berkeluh kesah, saling membantu, dukungan dan berjuang bersama menyelesaikan pendidikan S1 dan menjadi wanita-wanita karir

yang sukses dan sholehah.

10. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sampai sejauh ini, dan mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan kehidupan yang sangat keras serta tantangan ataupun rintangan yang menghadapi kesulitan dalam menyusun skripsi. Walaupun banyak tantangan yang dihadapi tetapi saya tetap tegar dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Tetaplah belajar menerima takdir serta kenyataan maupun keadaan dan mensyukuri apapun yang kamu miliki jangan merasa lelah untuk tetap berusaha dan rayakan apapun dalam dirimu dan jadikan dirimu sebagai sosok yang bermanfaat untuk dirimu sendiri maupun orang lain. Dan demi mewujudkan impian serta cita-cita ayahanda tercinta.

Padangsidempuan, 06 Desember

2025

RAHIMAH AR
2120600006

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi Berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	ki
ك	Kaf	K	ka

ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
هـ	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	a
ِ	Kasrah	I	i
ُ	Dhammah	U	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
Cont oh: - كَ نَ بَ kataba	يَ...	Fathah dan ya	ai	a dan u
	وَ...	Fathah dan wau	au	a dan u

- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...ى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- طَلْحَةُ talhah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “I” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī'an/Lillāhil-amru jamī'an

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

LEMBAR DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN/ DIREKTUR

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	15
C. Batasan Istilah	15
D. Rumusan Masalah.....	17
E. Tujuan Penelitian.....	18
F. Manfaat Penelitian.....	18
G. Sistematika Pembahasan.....	19

BAB II KAJIAN PUSTAKA 20

A. <i>Pretend Play</i> atau Bermain Peran.....	20
1. Pengertian Kegiatan <i>Pretend Play</i>	20
2. Manfaat Kegiatan <i>Pretend Play</i>	25
3. Tahap-tahap Kegiatan <i>Pretend play</i>	26
4. Mekanisme Kegiatan <i>Pretend Play</i>	28
5. Langkah-langkah Kegiatan <i>Pretend Play</i>	28

6. Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan <i>Pretend Play</i>	30
7. Perbedaan <i>role play</i> dan <i>pretend play</i>	33
B. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	34
1. Pengertian Perkembangan Sosial.....	34
2. Faktor Mempengaruhi Perkembangan Sosial.....	34
3. Teori Sosial menurut Erik H. Erikson.....	35
4. Tahapan Perkembangan menurut Erik H. Erikson.....	40
C. Penelitian Terdahulu.....	41
D. Kerangka Pikir	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	43
B. Jenis Penelitian.....	45
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Sumber Data	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data.....	50
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	56
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	64
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	81
D. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi Hasil Penelitian	92
C. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Pikir	42
Tabel 3.1 Agenda/Rencana Penyusunan Skripsi	44
Tabel 4.1 Identitas Sekolah RA Al Rizky Padangsidempuan	55
Tabel 4.2 Susunan Struktur Organisasi RA Al Rizky Padangsidempuan	58
Tabel 4.3 Data Guru RA Al Rizky Kota Padangsidempuan	59
Tabel 4.4 Data Peserta Didik RA Al Rizky Padangsidempuan	60
Tabel 4.5 Sarana dan Prasarana RA Al Rizky Padangsidempuan	61
Tabel 4.6 Lembar Observasi Indikator Perkembangan Sosial dan Kemampuan Interaksi Sosial Anak	70
Tabel 4.7 Hasil Observasi Pertemuan 1	112
Tabel 4.8 Hasil Observasi Pertemuan 2	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Perkembangan Sosial Anak 5-6 Tahun.....	97
Lampiran 2 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Sosial Anak 5-6 Tahun.....	98
Lampiran 3 Lembar Observasi Anak	100
Lampiran 4 Observasi Guru	103
Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru.....	105
Lampiran 6 Lembar Validasi	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Guru Mengajukan Pertanyaan Selesai Bermain <i>pretend play</i>	
Gambar 4.2 Anak sedang melakukan kegiatan <i>pretend play</i> dengan menunjukkan kreativitas dan imajinasinya.....	
Gambar 4.3 Anak sudah selesai melakukan kegiatan bermain <i>pretend play</i>	
Gambar 4.4 Guru Sedang Mengawasi Dan Melindungi Anak Pada Saat Kegiatan <i>pretend play</i>	
Gambar 4.5 Guru sedang menceritakan kegiatan <i>pretend play</i> kepada anak sesuai karakternya masing-masing	
Gambar 4.6 Wawancara dengan Guru/Pendidik.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seseorang secara terus-menerus kepada anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pendidikan merupakan perjalanan yang tak pernah berhenti sepanjang hidup manusia dan merupakan hal yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia.¹ Pendidikan adalah kata benda yang berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pembelajaran dan latihan. Dalam arti luas, pendidikan adalah suatu proses dengan cara tertentu agar manusia memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan perilaku sesuai dengan kebutuhannya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidimpuan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa perilaku anak pada saat mengikuti kegiatan *pretend play* masih kurang optimal. Ada beberapa anak belum menunjukkan sikap saling bekerjasama dengan teman sebaya. Selain itu, sebagian anak tampak tidak sabar dan tidak mau berbagi dengan teman. Namun, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam kegiatan *pretend play*. Kurangnya interaksi sosial dan variasi metode pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu penyebab lemahnya stimulasi pada aspek perkembangan sosial.

¹ Rita Nofianti, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Edu Publisher, 2021).38-39

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menerapkan kegiatan *pretend play* untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak.

Anak usia dini, yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, sering disebut sebagai "golden age" atau usia emas di mana perkembangan sel saraf otak anak mencapai sekitar 80% jika diberikan stimulasi yang tepat dan berlimpah. Pada usia dini, pertumbuhan dan perkembangan berlangsung dengan sangat pesat². Oleh karena itu, fase ini dianggap sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena semua perjalanan hidup dimulai dari masa kecil yang berkelanjutan seiring dengan bertambahnya usia. Penting untuk diingat bahwa periode usia dini hanya terjadi sekali dalam setiap fase kehidupan manusia, sehingga sangat disayangkan jika kesempatan ini tidak dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Perkembangan anak usia dini melibatkan enam aspek penting. Aspek-aspek tersebut mencakup perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, sosial-emosional, serta seni. Untuk memastikan anak tumbuh dan berkembang secara optimal, keenam aspek ini perlu distimulasi dengan cara yang tepat.³ Di antara berbagai aspek tersebut, perkembangan kognitif memerlukan perhatian dan rangsangan khusus agar dapat berkembang dengan baik.

Pendidikan sangat penting untuk kemajuan negara, jadi setiap warga harus mengikuti jenjang pendidikan, baik itu PAUD, pendidikan dasar, menengah, atau tinggi. Dalam bidang pendidikan, mendapatkan layanan yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak dari lahir serta memahami bagaimana sifat

² Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (PT Remaja Rosdakarya, 2017).25

³ Mardyawati Yunus, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam* (ORBIT Publishing, 2016).36-37

anak berubah seiring pertumbuhan dan perkembangan.⁴ Menurut Byrnes, pendidikan anak usia dini sangat penting karena anak-anak membentuk pendidikan terbaik. Di usia ini, anak-anak harus menyiapkan diri untuk sekolah dan masa depan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan sangat penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Salah satu aspek yang tidak kalah penting adalah kegiatan *pretend play* atau bermain peran. Kegiatan bermain peran ini dapat merangsang imajinasi anak dalam perkembangan sosial.

Perkembangan anak usia dini merupakan tahap kehidupan yang kritis. Antara usia 5-6 tahun, anak-anak mengalami perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang pesat. Kegiatan *pretend play* berperan penting dalam mengembangkan berbagai aspek-aspek penting dalam perkembangan ini adalah pengetahuan sosial anak, yang meliputi kemampuan anak dalam memahami hubungan sosial, berinteraksi dengan orang lain, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah sosial serta mengenal norma-norma dan nilai dalam masyarakat. Kemampuan ini sangat penting bagi terbentuknya individu yang mampu beradaptasi dan berkembang dalam lingkungan sosial. Salah satu cara untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial anak adalah melalui bermain peran. Adapun permasalahan pada anak yaitu: anak sangat sulit fokus pada saat belajar, beradaptasi dengan teman sebaya serta menjalin hubungan baik dengan teman sebayanya. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai penerapan metode bermain peran dan apakah metode

⁴ Uswatul Hasni, "Peran Orangtua dalam Mendidik Anak Sejak Usia Dini di Lingkungan Keluarga," *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2021): 200–213, <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3442>.

bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian pada anak usia dini.⁵

Perkembangan sosial masa kanak-kanak adalah aspek penting yang sangat dipengaruhi oleh interaksi dan pengalaman mereka di lingkungan bermain. Suatu bentuk permainan yang memainkan peran besar dalam kasus ini adalah permainan simulasi atau permainan yang berpura-pura. Pretend play memungkinkan anak untuk mengeksplorasi peran sosial, memahami emosi dan mengembangkan keterampilan simpati dan komunikasi.

Pada usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana anak mulai menunjukkan keterampilan permainan simbolik yang lebih kompleks. Lebih kompleks yaitu menunjukkan bahwa pada usia 5-6 tahun, permainan imajinatif anak-anak bukan lagi sekedar meniru. Mereka mulai membuat skenario yang rumit, mengambil peran, dan mengikuti aturan yang mereka buat sendiri dalam permainan mereka. Kompleksitas ini menunjukkan kemampuan mereka yang berkembang untuk berpikir secara abstrak dan menggunakan simbol. Mereka mulai membuat skenario sosial dalam permainan, seperti bermain sebagai dokter, guru ataupun orang tua. Jenis kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga cara yang efektif untuk pembelajaran sosial, karena anak-anak dapat belajar bekerja bersama, untuk menyelesaikan diri mereka sendiri, untuk menegosiasikan dan memahami pandangan orang lain. Namun, pada kenyataannya tidak semua anak memiliki kesempatan yang cukup untuk berpartisipasi dalam permainan simulasi yang penting. Lingkungan permainan yang kurang menguntungkan,

⁵ Anisatus Shalehah, M Syarif Hidayatullah, Dan Dwi Nur Rachmah, "Penerapan Cooperative Play Dalam Bentuk Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini" Vol.1 No.2 (Oktober 2018): 85.

keterbatasan alat permainan, serta peran dukungan minim untuk orang dewasa dapat menjadi hambatan.

Pretend play adalah jenis permainan yang di mana anak membayangkan menjadi seseorang atau sesuatu, misalnya dokter, guru, ataupun tokoh lain. Melalui kegiatan ini, anak dapat melatih berbagai keterampilan sosial seperti empati, kerjasama, dan memahami sudut pandang orang lain. Permainan bermain peran juga membantu anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan bahasa yang penting untuk interaksi sosial. Namun kenyataannya masih banyak orang tua dan pendidik yang belum sepenuhnya menyadari pentingnya *pretend play* dalam mendukung perkembangan sosial anak.⁶

Menurut beberapa penelitian, kegiatan ini seringkali dianggap sebagai permainan biasa tanpa disadari mempunyai dampak yang signifikan terhadap tumbuh kembang anak, terutama dalam konteks pengetahuan sosial. Sementara itu, anak yang terlibat dalam kegiatan bermain peran dan mungkin akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial secara alami. Meskipun mereka mengembangkan keterampilan ini melalui interaksi orang lain, bermain peran memberikan konteks yang unik dalam pembelajaran sosial. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai apakah *pretend play* dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun.

Selain itu, di era modern saat ini dengan kemajuan teknologi dan perubahan hidup. Hal ini dapat mengurangi kesempatan untuk berpartisipasi

⁶ Yustiani Perbina Br Br Sitepu dkk., "Pretend Play: Pengaruh Permainan Pura-Pura terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah," *Culture education and technology research (Cetera)* 1, no. 2 (2024): 50–66, <https://doi.org/10.31004/ctr.v1i2.37>.

dalam aktivitas permainan yang melibatkan interaksi sosial langsung. Fakta ini dapat memperkuat urgensi. Memperkuat urgensi merupakan suatu proses untuk meningkatkan kesadaran dan kepentingan tentang suatu masalah yang memerlukan perhatian dan tindakan serta untuk mempertimbangkan kegiatan bermain peran sebagai media yang efektif dalam perkembangan sosial anak. Mengingat latar belakang tersebut, analisis kegiatan bermain peran dalam meningkatkan pengetahuan sosial pada anak usia 5–6 tahun menjadi penting untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pendidik dan orang tua serta memberikan intervensi yang tepat bagi dunia pendidikan untuk anak usia dini.⁷

Selain itu, untuk mengajarkan karakter ini kepada anak kecil di TK, peneliti perlu mengembangkan strategi yang menarik agar anak mudah menerima pelajaran dan isinya meninggalkan kesan yang mendalam bagi mereka. Salah satu metode yang dianggap menarik adalah *pretend play*. Bermain peran ini kembali kepada kesenangan anak-anak ketika berpura-pura menjadi seseorang yang mereka sukai atau kagumi. Menurut penelitian, permainan peran fiktif dapat melibatkan semua anak yang terlibat penuh dalam memainkan karakter dalam situasi fiksi. Secara keseluruhan, anak menjadi actor.

Perkembangan sosial pada anak usia dini dapat berdampak negatif pada anak secara mental, fisik maupun sosial emosional. Bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan. Menurut para ahli menyimpulkan bahwa kegiatan

⁷ Fiki Wijayanti dan Natalia Devi Oktarina, “Efektifitas Pretend Play Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Dengan Retardasi Mental,” *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama* 12, no. 2 (29 Juli 2023): 149, <https://doi.org/10.31596/jcu.v12i2.1557>.

bermain peran bertujuan untuk memberikan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Permainan ini dapat melatih struktur social anak. Selain itu, bermain digambarkan penting untuk kesehatan mental dan fisik. *Pretend play* merupakan salah satu bentuk permainan yang mengandung unsur permainan pura-pura. Namun, permainan ini berbeda dengan role-playing karena berfokus pada role-playing.

Pretend play berfokus pada perangkat dan seperangkat aturan yang mendukung permainan. Menurut penelitian mendeskripsikan bahwa jenis permainan ini memungkinkan anak-anak memberikan makna pada objek dan tindakan serta mengembangkan representasi simbolik, yaitu, anak-anak dapat menggunakan fungsi yang sama dalam permainan bermain peran seperti dalam buku, Hal ini dimaksudkan untuk mendorong pengembangan diri serta kepercayaan diri dan pengaturan diri, dan untuk menghilangkan rasa kebosanan.

Semua anak dilahirkan dengan kebutuhan psikologis yang berbeda-beda. Tidak semua metode pengajaran diciptakan secara bersamaan. Bagi pendidik dan orang tua perlu memahami apa-apa yang dibutuhkan oleh anak, dan apa-apa yang dipikirkan dan dirasakan anak, guna untuk membantu mencari cara dan membesarkan anak secara baik dan tepat. Pada saat anak masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sensitif maka penting bagi pendidik dan orang tua untuk mengetahui kepribadian anak, mengetahui potensi yang dimiliki

anak dan cara-cara mengembangkannya serta menyalurkannya ke arah yang positif sangatlah penting.⁸

Interaksi sosial merupakan syarat utama berlangsungnya kegiatan sosial dan adanya realitas sosial. Realitas sosial didasarkan pada motivasi individu dan perilaku sosial. Ketika berinteraksi, individu atau kelompok sosial sebenarnya berusaha untuk memahami atau mempelajari perilaku sosial individu atau kelompok lain dalam situasi tertentu. Interaksi sosial adalah kunci dari seluruh kehidupan bermasyarakat. Tidak ada interaksi berarti tidak ada kehidupan bersama.

Selain itu permasalahan tersebut maka diperlukan upaya untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan interaksi sosial. Salah satu metode untuk mengembangkan keterampilan interaksi sosial adalah metode bermain peran. Dalam permainan peran, anak-anak akan berhadapan dengan pasar, sekolah, perjalanan, dan rumah sakit.

Melalui aktivitas bermain, anak dapat mengembangkan sikap rasa percaya diri, berinteraksi dengan teman dan guru, serta membuat anak bahagia. Secara keseluruhan, *pretend play* memberikan lingkungan yang aman dan mendukung bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan rasa percaya diri yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak sering kali mengamati apa yang dilakukan oleh orang dewasa dan memerankan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Misalnya, anak dapat bermain seolah-olah dia adalah seorang dokter, seolah-olah dia adalah seorang supir bus, seolah-olah dia

⁸ Nur Alim Amri dan Intisari Intisari, "Pretend Play Sebagai Dasar Pengembangan Karakter Anak Usia Dini," *PEMBELAJARAN: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 3, no. 1 (15 Mei 2019): 36, <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.6864>.

sedang berbelanja di toko, seolah-olah dia sedang mengendarai mobil, seperti sedang menelepon, dan lain sebagainya. Bermainlah seolah-olah anda sedang berkunjung. Atau pun bertindak seolah-olah anda sedang melakukan sesuatu. Sebagai seorang penjual ataupun pembeli.

Pretend play adalah bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur pura-pura. Permainan ini berbeda dengan *role play*, karena dalam *pretend play* selain terdapat sejumlah aturan juga menggunakan sejumlah peralatan dalam kegiatan bermain. Apabila *role play* penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam *pretend play* lebih pada peralatan yang dipakai juga menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan tersebut.⁹

Alasan mengapa bermain itu menyenangkan bagi anak-anak adalah karena dunia mereka pada dasarnya adalah dunia bermain. Pada saat bermain, anak dapat dengan leluasa mengekspresikan emosinya seperti marah, sedih, gembira, dan senang. Kadang-kadang, saat bermain anak-anak bertemu dengan teman atau teman bermain yang tidak mereka setujui, marah, atau merajuk. Anak juga belajar memahami pendapat orang lain, serta perasaan dan emosi, serta memahami bahwa anak yang lain mempunyai hak dan hak yang sama dengan dirinya. Ketika anak diberi kesempatan dalam bermain secara bebas, maka dengan sendirinya dia akan berinteraksi dengan anak yang lain. Permainan menjadi lebih menarik dan kemampuan sosial anak dapat terlatih.

Kegiatan bermain peran merupakan metode yang sangat fleksibel dan dapat berubah seiring waktu yang sesuai dengan ide dan minat anak. Untuk

⁹ Nurvi Prihtyaningsih, “Efektivitas Metode Pretend Play Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik Kelas Ii Sdlb Di Slb Ma’arif Muntilan,” T.T.

meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Melalui interaksi sosial yang terjadi selama permainan, anak tidak hanya belajar tentang diri mereka sendiri tetapi juga tentang orang lain disekitar mereka. Dengan demikian, *pretend play* tidak hanya sekedar permainan dia adalah sebuah alat penting dalam pendidikan awal yang mendukung perkembangan holistic anak.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal, tergantung situasi dan keadaan yang ada. Keterampilan sosial meliputi keterampilan berkomunikasi, berbagi, berkolaborasi, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Anak dengan rasa percaya diri yang kuat siap belajar hidup bersama orang lain. Keterampilan sosial diperoleh melalui proses pembelajaran, baik dari orang tua maupun orang-orang terdekat anak, serta dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat. Keterampilan sosial yang dipelajari anak-anak pada masa kanak-kanak awal meletakkan dasar bagi hubungan yang mereka kembangkan saat dewasa. Perkembangan sosial selama tahun-tahun formatif sangatlah penting, sehingga semua anak perlu belajar dan mempraktikkan keterampilan sosial.¹⁰

Kegiatan bermain peran atau *pretend play* merupakan salah satu aktivitas penting dalam perkembangan anak usia dini, terutama dalam aspek sosial. Pada usia 5-6 tahun, anak mulai menunjukkan pemahaman sosial yang lebih kompleks, dan bermain peran memungkinkan mereka untuk berlatih dan mengeksplorasi

¹⁰ Endang Widyorini dan Shabrina Aprililita Ismawan, "Efektivitas Teknik Role Play untuk Menurunkan Perilaku Agresivitas Anak di Sekolah," *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling* 13, no. 4 (2023): 1035, <https://doi.org/10.24127/gdn.v13i4.8629>.

berbagai situasi sosial. Dalam kegiatan *pretend play*, anak-anak meniru peran orang dewasa, situasi kehidupan sehari-hari atau bahkan dunia imajinasi mereka, yang secara tidak langsung mendukung perkembangan sosial mereka. Melalui bermain anak dapat belajar berinteraksi dan memecahkan masalah bersama dengan anak lainnya

Menurut penelitian oleh Erik H. Erikson terdapat permasalahan yaitu: Keterampilan Sosial Kurang Optimal: Banyak anak pada kelompok usia sekarang ini yang tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial, memiliki keterampilan sosial yang buruk, dan memerlukan bimbingan saat bermain dan berbagi.

Kurangnya pengalaman bermain peran: Anak-anak seringkali tidak mempunyai kesempatan untuk memainkan peran sosial yang penting dan oleh karena itu tidak dapat belajar bagaimana berinteraksi secara efektif dengan teman sebayanya.

Membutuhkan Instruksi: Anak-anak membutuhkan instruksi untuk memahami aturan permainan dan memilih teman yang tepat. Ini merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan sosial. Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini melakukan wawasan dan dapat merencanakan beberapa langkah yaitu:

Melaksanakan program bermain peran: Melakukan sesi permainan peran terstruktur yang memungkinkan anak-anak mempraktikkan peran sosial yang berbeda dalam situasi yang menyenangkan dan mendidik.

Pelatihan Guru: Memberikan pelatihan bagi guru tentang cara menggunakan aktivitas permainan peran agar lebih efektif dan mendukung perkembangan sosial anak.

Menggunakan Media Pendukung: Menggunakan alat dan media yang sesuai untuk meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan bermain peran seperti: Kostum terkait atau perlengkapan bermain peran.

Adapun rumusan tujuan dari penelitian ini adalah: Meningkatkan Keterampilan Sosial: Mengetahui apakah aktivitas bermain peran bisa meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Mengevaluasi Efektivitas Metode: Mengukur efek berdasarkan aktivitas bermain peran terhadap hubungan sosial anak, termasuk kemampuan berkomunikasi, berbagi, dan mengikuti keadaan menggunakan teman sebaya Memberikan Rekomendasi Praktis: Memberikan rekomendasi bagi pendidik dan orang tua tentang pentingnya bermain peran untuk mendukung perkembangan sosial anak.¹¹

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kontribusi sebagai berikut:

1. Teoritis: Menambah wawasan akademis mengenai pentingnya bermain kiprah pada pengembangan keterampilan sosial anak usia dini, dan memperkuat teori-teori yang terdapat tentang hubungan sosial dan perkembangan kognitif.

¹¹ Fitria Ulfa, "Pengaruh Terapi Bermain Sosial: Cooperative Play Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosialisasi Anak Autis Di Sekolah Kebutuhan Khusus Bangun Bangsa Surabaya," 2009.

2. **Praktis:** Menjadi panduan bagi pengajar dan orang tua untuk menerapkan aktivitas bermain peran menjadi metode pembelajaran yang efektif dan meningkatkan keterampilan sosial anak
3. **Pengembangan Kebijakan Pendidikan:** Hasil penelitian bisa dipakai buat merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih baik terkait metode pembelajaran aktif pada taman kanak-kanak dan forum pendidikan anak usia dini lainnya.

Dalam latar belakang masalah terdapat analisis kegiatan *pretend play* dalam perkembangan sosial anak 5-6 tahun dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dibagi menjadi beberapa kategori utama yaitu:

1. Faktor Lingkungan

- a. **Interaksi Sosial:** Anak-anak yang terlibat pada permainan bermain peran menggunakan teman sebaya lebih cenderung menyebarkan kemampuan sosial mereka. Permainan ini memungkinkan membuat mereka berkomunikasi dan berinteraksi, baik secara lisan juga non-lisan, yang penting untuk pengembangan kasih sayang terhadap orang lain
- b. **Dukungan Orang Tua:** Keterlibatan orang tua pada permainan ini bisa menaikkan kualitas *pretend play*. Lampiran kondusif atau eksistensi yang baik antara anak dan orang tua menaruh rasa kondusif yang mendukung eksplorasi dan kreativitas anak waktu bermain.

2. Faktor Individu

- a. Kemampuan Kognitif: Perkembangan kognitif anak memainkan peran penting pada kemampuan mereka untuk berpartisipasi pada permainan berpura-pura. Anak yang mempunyai kemampuan berpikir yang baik dan bisa lebih gampang mengetahui peran dan situasi yang dimainkan, sebagai akibatnya menaikkan hubungan sosial.
- b. Kepribadian Anak: Karakteristik individu misalnya rasa percaya diri dan keterbukaan terhadap pengalaman baru juga mempengaruhi seberapa aktif anak terlibat pada permainan berpura-pura. Anak yang lebih percaya diri cenderung lebih aktif berinteraksi menggunakan teman-temannya.

3. Faktor Pendidikan

- a. Metode Pengajaran: Penggunaan metode bermain peran pada kurikulum pendidikan anak usia dini bisa secara signifikan menaikkan kemampuan sosial anak. Pendekatan ini bisa membantu anak tahu perasaan orang lain dan belajar buat berempati.
- b. Fasilitas dan Lingkungan Bermain: Ketersediaan fasilitas yang mendukung aktivitas bermain pretensi, misalnya indera permainan yang bervariasi, pula berkontribusi dalam kualitas hubungan sosial selama bermain.

B. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya berfokus pada anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di RA Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan. Anak di bawah atau di atas usia tersebut tidak termasuk dalam penelitian ini.
2. Penelitian ini hanya menganalisis kegiatan bermain peran dan memerlukan sumber daya yang memadai seperti: bahan, alat, kostum, dan ruang untuk memastikan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar.
3. Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan bermain peran dan keterbatasan waktu perlu diatur waktunya agar tidak terlalu panjang atau terlalu singkat, sehingga anak dapat fokus dan tidak bosan ataupun kelelahan.
4. Kegiatan *pretend play* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki perbedaan pendapat dan konflik dalam bermain peran.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pengertian istilah dalam penelitian ini maka peneliti menjelaskan sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis adalah proses penyelidikan atau mencari tahu fakta terhadap suatu kejadian untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dari suatu peristiwa, perbuatan maupun karangan. Dan analisis sangat dibutuhkan untuk menganalisa dan mengamati sesuatu yang tentunya memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian yang sudah dilakukan.

Analisis yang dimaksud dalam penelitian kualitatif ini adalah proses menafsirkan dan memahami makna dari data yang telah dikumpulkan, seperti hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis ini dilakukan secara deskriptif dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola, tema dan makna yang muncul dari data tersebut.

2. Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial merupakan rangkaian perubahan progresif. Perubahan progresif adalah suatu proses perubahan yang terjadi sebagai proses kematangan dan pengalaman ataupun yang berlangsung secara bertahap dan terus menerus dengan tujuan untuk memperbaiki sesuatu. Perkembangan sosial dapat mencakup: perkembangan emosi, perkembangan kepribadian, perkembangan hubungan interpersonal.

Perkembangan sosial adalah proses belajar untuk beradaptasi dengan orang lain, baik dalam keluarga maupun lingkungan sekitar. Perkembangan sosial juga dapat diartikan sebagai kemampuan berperilaku yang sesuai dengan kemampuannya.

3. Bermain Peran (*Pretend play*)

Pretend play atau yang disebut dengan bermain peran adalah jenis permainan dimana anak berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu yang lain, seringkali dengan menggunakan imajinasi dan peran tertentu. Dalam kegiatan *pretend play*, mungkin dapat meniru aktivitas sehari-hari seperti: menjadi dokter, guru, atau bahkan tokoh pahlawan. Mereka mungkin akan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya untuk mendukung

imajinasinya misalnya: menggunakan balok kayu sebagai telepon atau kursi sebagai mobil.

Jenis permainan ini sangat penting dalam perkembangan anak karena dapat mendukung kemampuan sosial, emosional dan kognitif mereka. Melalui bermain peran anak-anak dapat belajar memahami perspektif orang lain, mengembangkan keterampilan komunikasi, memperkaya kosakata, serta mengeksplorasi perasaan dan emosi anak.

4. Anak Usia Dini

Menurut beberapa ahli mengatakan seperti Vygotsky dan Erik Erikson dapat didefinisikan anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 5-6 tahun yang dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya dan sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Masa ini sering disebut sebagai “golden age” atau masa emas karena hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang.¹²

D. Rumusan Masalah

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah Analisis Kegiatan *Pretend Play* dalam Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan. Masalah pokok yang dimaksud adalah:

Bagaimana Analisis Kegiatan *Pretend Play* dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 tahun di Ra Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan?

¹² Adzroil Ula Al Etivali, *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*, 10 no.2 (2019): 212–37.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti tentu memiliki tujuan penelitian tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk:

Untuk memahami dan mengetahui Analisis Kegiatan *Pretend Play* dalam Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 tahun di Ra Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut di atas, Kegunaan penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis analisis efektivitas kegiatan *pretend play* dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan acuan untuk menganalisis kegiatan pembelajaran tersebut. Sebagai landasan teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan wawasan bagi para pendidik Taman kanak-kanak dalam menstimulasi perkembangan sosial anak. Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang pendekatan bermain terutama dalam konteks perkembangan sosial.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan agar memberikan bermanfaat bagi beberapa pihak, sebagai Berikut:

- a. Bagi anak usia dini: untuk dapat mempermudah atau meningkatkan interaksi sosial anak. Seperti berbagi, bekerjasama, dan memahami perspektif orang lain.

- b. Bagi guru/pendidik: sebagai bahan bacaan ataupun sumber rujukan informasi bagi guru. Dan memanfaatkan hasil penelitian untuk merancang kegiatan bermain peran yang lebih efektif guna untuk mendukung perkembangan social anak.
- c. Bagi orang tua: untuk menambah pengetahuan serta wawasan untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti: berkomunikasi, bernegosiasi, dan memahami aturan sosial.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi atas 5 BAB sebagai berikut yaitu:

BAB I PENDAHULUAN yang meliputi latar belakang masalah, fokus, masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA yang meliputi landasan teori dan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN yang meliputi waktu dan tempat penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji keabsahan data, dan sistematika pembahasan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN yang terdiri dari temuan umum, temuan khusus, deskripsi hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V PENUTUP yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Pretend Play* (Bermain Peran)

1. Pengertian Kegiatan *Pretend Play* (Bermain Peran)

Bermain peran atau *pretend play* adalah jenis permainan yang melibatkan anak-anak dalam meniru dan memerankan berbagai peran, karakter, atau situasi dari dunia nyata maupun imajinasi mereka. Dalam kegiatan ini, anak-anak dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan scenario, menggunakan objek sebagai simbol, dan berinteraksi satu sama lain atau dengan mainan seolah-olah mereka berada dalam situasi yang sebenarnya.

Kegiatan *pretend play* merujuk pada sejauh mana permainan *pretend play* mencapai tujuan yang diharapkan dalam perkembangan anak, terutama dalam hal kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. *Pretend play* adalah jenis permainan dimana anak berpura-pura menjadi karakter atau melakukan aktivitas imajinatif.

Efektivitas kegiatan *pretend play* sangat tergantung pada lingkungan, partisipasi aktif anak, dan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya dalam mengarahkan imajinasi serta interaksi yang terjadi selama permainan. Efektivitas kegiatan *pretend play* mengacu pada seberapa baik kegiatan ini mencapai tujuan perkembangannya, khususnya dalam konteks perkembangan anak. *Pretend play* adalah aktivitas dimana anak berpura-pura menjadi orang lain, melakukan

situasi imajinatif atau menggunakan benda dengan cara-cara yang simbolis.

Pretend play merupakan bentuk permainan dimana anak menggunakan imajinasi mereka untuk berperan sebagai orang lain, menggunakan benda seolah-olah memiliki fungsi lain atau menciptakan skenario sosial. Kegiatan tersebut membantu anak mempraktikkan peran sosial, memecahkan masalah, dan membangun pemahaman tentang norma-norma dan aturan sosial.

Pretend play memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan perkembangan pengetahuan sosial anak usia 5-6 tahun. Kegiatan ini membantu anak memahami peran sosial, mengembangkan empati, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan membentuk keterampilan pemecahan masalah. Dengan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk terlibat dalam bermain peran secara rutin, orangtua dan pendidik dapat membantu memperkaya pengetahuan sosial mereka, mempersiapkan mereka untuk berinteraksi secara efektif dalam kehidupan nyata.¹³

Pretend play sering melibatkan interaksi sosial, baik dengan teman sebaya ataupun orang dewasa yang dapat membantu anak memahami perasaan orang lain, dan berkomunikasi secara efektif.¹⁴

Efektivitas *pretend play* biasanya dilihat dari beberapa aspek yaitu:

¹³ Puji Iestari, "Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung," 2018.

¹⁴ Dessy Murdianti dan Dian Veronika Sakti Kaloeti, "Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal EMPATI* 8, no. 1 (26 Maret 2019): 221–27, <https://doi.org/10.14710/empati.2019.23597>.

1. Perkembangan kognitif: permainan peran membantu anak-anak dalam mengembangkan pemikiran kritis, imajinasi, dan keterampilan pemecahan masalah. Efektivitas kegiatan ini dapat diukur dari seberapa baik anak menggunakan imajinasinya untuk mengeksplorasi berbagai scenario.
2. Perkembangan Sosial dan Emosional: Bermain peran sering kali melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa, yang membantu anak-anak memahami, bernegosiasi, dan memengaruhi emosi orang lain. Jika anak-anak dapat mengembangkan empati, kerjasama, dan pengaturan diri melalui permainan ini, manfaatnya dapat terlihat jelas.
3. Perkembangan Bahasa: Kegiatan bermain peran sering kali mencakup dialog dan cerita yang memperkaya kosa kata anak-anak dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Dampaknya terlihat pada peningkatan perkembangan bahasa dan kemampuan komunikasi anak.
4. Perkembangan Keterampilan Motorik: Anak-anak sering kali melatih keterampilan motorik halus dan kasar, yang juga penting untuk perkembangan fisik, melalui permainan peran.¹⁵

Efektivitas bermain peran dikatakan tinggi jika kegiatan tersebut memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak pada bidang-bidang tersebut di atas. Ada beberapa alasan mengapa bermain peran berkontribusi pada efektivitas kegiatan *pretend play* yaitu:

¹⁵ Ana Mujriyanti dan Hamli Darni, *MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK*, Oktober 2022, 278.

1. Meningkatkan Kreativitas Dan Imajinasi

- a) Dunia tanpa batas: Saat bermain peran, anak bebas menciptakan dunia imajinasinya sendiri. Anda bisa menjadi siapa saja dan melakukan apa saja. Hal ini dapat merangsang pikiran anak untuk berpikir kreatif dan mencari solusi terhadap berbagai situasi yang diciptakan.
- b) Mengeksplorasi ide: Bermain peran memungkinkan anak mengeksplorasi ide dan konsep yang belum mereka pahami sepenuhnya. Misalnya dengan bermain dokter, anak belajar tentang profesinya, penyakitnya, dan bagaimana cara-cara merawat orang sakit.

2. Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Emosional

- a) Interaksi Sosial: Permainan peran sering kali melibatkan interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. Hal ini mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan bekerjasama untuk memecahkan masalah.
- b) Memahami Emosi: Melalui bermain, anak-anak dapat belajar mengidentifikasi dan mengekspresikan emosi mereka sendiri dan memahami emosi orang lain. Misalnya, ketika anak bermain sebagai orang yang sedih, mereka belajar mengenali tanda-tanda kesedihan dan menghibur orang lain.

3. Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Dan Komunikasi

- a) Latihan berbicara: Bermain peran mendorong anak untuk menggunakan bahasa secara aktif. Berlatihlah berbicara, mendengarkan, dan mengikuti arahan.
- b) Mengembangkan Kosakata: Anak-anak sering kali mempelajari kata-kata baru dan konsep-konsep kompleks melalui permainan. Ini dapat membantu anak memperluas kosa kata dan meningkatkan keterampilan bahasa anak.

4. Membangun Pemahaman Tentang Dunia

- a) Mempelajari peran sosial: Bermain peran dapat membantu anak-anak memahami berbagai peran sosial dalam masyarakat. Seperti orang tua, guru, dokter, dan sebagainya.
- b) Simulasi situasi kehidupan nyata: Melalui permainan, anak dapat menstimulasikan berbagai situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Ini membantu anak lebih memahami dunia di sekitar Anda.

5. Meningkatkan Rasa Percaya Diri

- a) Mencoba hal-hal baru: Bermain peran memungkinkan anak mencoba peran dan pengalaman baru tanpa takut gagal. Ini dapat membantu memberi mereka kepercayaan diri dan keberanian.
- b) Menaklukkan Ketakutan: Permainan ini memungkinkan anak mengatasi ketakutan dan kecemasannya dengan cara yang aman dan menyenangkan.

Permainan *pretend play* telah lama dimainkan oleh banyak anak. Namun sayangnya, *pretend play* saat ini tidak melibatkan interaksi langsung dengan orang lain, seperti Playstation, sehingga tidak menyentuh aspek afeksi atau emosional, dan hanya menekankan aspek kognitif. Padahal jika seorang anak memainkan *pretend play* anak dapat belajar unsur soft skill yang lain yakni dengan mengekspresikannya.¹⁶

Dengan kemampuan ini anak akan dapat memahami bagaimana reaksi orang lain dan apa yang harus dilakukan untuk mengimbangi reaksi orang lain tersebut. Melalui peran-peran yang anak mainkan anak akan belajar menghayati emosi yang ada dalam peran tersebut.

Dunia anak sangat dekat dengan dunia bermain. Anak bahkan sangat menikmati bermain untuk menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Oleh karena itu, kegiatan bermain merupakan sarana belajar yang paling efektif bagi anak termasuk sarana yang dapat melatih soft skill. Namun tidak semua alat atau kegiatan bermain mampu melatih soft skill anak.

2. Manfaat Kegiatan *Pretend Play*

- a) Pemahaman Peran Sosial: anak-anak akan belajar peran sosial yang ada disekitar mereka seperti peran orang tua, guru, dokter, polisi dan lain sebagainya. Mereka belajar bagaimana peran-peran tersebut berfungsi dimasyarakat.

¹⁶ Rosa Imani Khan dan Linda Dwiyaniti, *Pretend Play Untuk Melatih Soft Skill Anak*, 8 Juni 2021.

- b) Mengembangkan Empati dan Afeksi: dengan berperan sebagai orang lain anak mulai memahami bagaimana perasaan dan pikiran orang lain dalam situasi tertentu. Dan memperkuat kemampuan mereka untuk berempati.
- c) Meningkatkan Kemampuan bahasa dan ekspresi emosional: melalui *pretend play*, anak berinteraksi dengan teman sebaya. Mereka belajar berkomunikasi, menyelesaikan konflik, serta bekerjasama untuk mencapai tujuan permainan.
- d) Melatih Kemampuan Bekerjasama dalam Menyelesaikan Pemecahan Masalah dan Bernegosiasi: *Pretend play* memungkinkan anak untuk menghadapi situasi yang memerlukan solusi. Misalnya, ketika mereka bermain sebagai dokter dan pasien, mereka harus menemukan cara untuk menyembuhkan pasien tersebut.
- e) Memahami norma-norma sosial dan peran dalam masyarakat serta Pemahaman Aturan Sosial dan Moral: anak-anak dapat belajar tentang aturan, etika dan moral dengan meniru situasi nyata yang mereka mengamati dari kehidupan sehari-hari.

3. Tahap-Tahap Kegiatan *Pretend Play*

- a) Persepsi Diri Sendiri dan Orang Lain: Sejak usia dini, anak mulai memandang dirinya sebagai individu yang terpisah dari orang lain. Anak mulai memahami bahwa orang lain memiliki pemikiran, perasaan, dan keinginan yang berbeda. Inilah awal mula berkembangnya empati dan cara pandang sosial.

- b) Interaksi Sosial: Anak mulai belajar berinteraksi dengan orang lain, seperti orang tua, saudara kandung, teman sebaya, dan orang dewasa. Mereka mempelajari aturan dasar sosial seperti berbagi, menunggu giliran, dan bermain bersama dalam aktivitas. Ini dapat membantu anak-anak memahami konsep kolaborasi dan komunikasi.
- c) Nilai-Nilai dan Norma Sosial: Anak-anak usia dini mulai belajar tentang nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, dan rasa hormat. Mereka mulai memahami aturan yang ada di rumah, sekolah, atau tempat umum, dan belajar untuk mematuhi aturan tersebut. Nilai-nilai ini sering diperkenalkan melalui pendidikan moral dan bimbingan dari orang dewasa.
- d) Empati dan Emosi: Pada tahap ini, anak-anak mulai dapat merasakan apa yang orang lain rasakan dan mengekspresikan simpati mereka. Mereka mulai memahami perbedaan antara emosi positif dan negatif dan cara-cara menghadapi situasi sosial yang melibatkan konflik atau ketidaknyamanan.
- e) Identitas Sosial: Anak-anak juga mulai membentuk identitas sosial mereka, yang dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan sekitar, budaya, dan media. Mereka belajar mengenai konsep gender, perbedaan budaya, dan identitas kelompok, yang dapat mempengaruhi cara mereka melihat diri mereka sendiri dan orang lain.

Stimulasi yang tepat dari orang tua, guru, dan lingkungan sangat penting dalam membantu anak mengembangkan pengetahuan sosial

ini. Kegiatan bermain bersama teman sebaya, bercerita, serta kegiatan yang melibatkan interaksi sosial langsung akan sangat membantu dalam proses pembelajaran sosial pada anak usia dini.¹⁷

4. Mekanisme Kegiatan *Pretend Play*

- a) Imitasi: Anak-anak sering kali meniru tindakan ataupun tindakan orang dewasa dalam bermain peran, seperti cara mereka berbicara, bergerak, dan berinteraksi. Hal ini meningkatkan pemahaman mereka tentang norma-norma sosial.
- b) Interaksi Sosial yang Kompleks: Bermain peran sering kali melibatkan banyak anak dan memungkinkan Anda mempraktikkan interaksi sosial yang lebih kompleks seperti negosiasi, berbagi peran, dan kepemimpinan kelompok.
- c) Peran Imajinatif: Memainkan karakter tertentu memungkinkan anak mengeksplorasi perspektif dan emosi yang berbeda serta memperluas wawasan mereka tentang dinamika sosial.¹⁸

5. Langkah-langkah Kegiatan *Pretend Play*

- a) Ciptakan Lingkungan Yang Mendukung

Sediakan ruang bermain yang aman dan nyaman. Ruangan ini dapat diisi dengan berbagai property yang mendukung imajinasi anak seperti kostum ataupun perlengkapan dokter-dokteran. Kemudian ajak anak untuk berpartisipasi dalam menentukan tema

¹⁷ Hartinah, "Metode Bermain Peran Dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," 2020.

¹⁸ Novita Sari, "Melatih Soft Skill Anak Usia Dini Melalui Pretend Play Di Tk 'Aisyiyah Sukarame Bandar Lampung,'" 2021.

permainan. Biarkan mereka memilih peran yang ingin dimainkan seperti menjadi dokter, guru, penjual dan pembeli.

b) Berikan contoh dan bimbingan

Ikut bermain peran bersama anak. Kemudian anda dapat memberikan contoh bagaimana berkomunikasi dan berinteraksi dengan berbagai situasi. Ajukan pertanyaan yang mendorong anak untuk berpikir dan berempati misalnya: “bagaimana perasaan pasien jika dokter tidak ramah”? atau “apa yang akan kamu lakukan jika ada teman yang sedih”?

c) Dorong interaksi sosial

Ajak anak untuk bermain peran bersama teman atau saudara. Bermain bersama akan melatih kemampuan mereka untuk bekerjasama, berbagi dan menyelesaikan konflik. Kemudian berikan kesempatan bagi anak untuk mengambil peran yang berbeda-beda. Dengan begitu, mereka dapat memahami berbagai perspektif dan mengembangkan fleksibilitas sosial.

d) Fokus pada proses, bukan hasil

Hargai setiap usaha anak dalam bermain peran. Jangan terlalu fokus pada kesempurnaan atau keakuratan peran yang dimainkan. Berikan pujian dan dukungan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.

e) Variasikan tema dan properti

Sesekali, ajak anak bermain peran dengan tema yang berbeda. Misalnya bermain peran sebagai keluarga yang sedang berlibur atau sebagai tim pemadam kebakaran. Tambahkan properti baru secara berkala untuk menjaga minat anak. Properti yang beragam akan merangsang imajinasi dan kreativitas anak.¹⁹

6. Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan *Pretend Play*

- a) **Tingkatkan Kreativitas dan Imajinasi:** *Pretend Play* ini menyediakan ruang yang aman bagi anak-anak untuk menciptakan dunia mereka sendiri dan skenario mereka sendiri, mengembangkan pemikiran asli dan fleksibilitas kognitif mereka. Anak belajar berpikir di luar batas realitas dan untuk menghasilkan ide-ide baru.
- b) **Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional:** Ketika anak memainkan peran, anak-anak belajar berinteraksi dengan teman bermain, berbagi ide, bernegosiasi dan menyelesaikannya. Mereka juga dapat bereksperimen dengan peran sosial yang berbeda, memahami perspektif orang lain, dan berlatih ekspresi dan regulasi emosional dalam konteks yang aman.
- c) **Peningkatan Keterampilan Bahasa dan Komunikasi:** *Pretend Play* ini menyarankan anak-anak untuk secara aktif menggunakan bahasa untuk mengomunikasikan ide, perasaan emosi, dan peran.

¹⁹ Umi Fitrotin, *Peran Bermain dalam Pengembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*, t.t.

Mereka memperluas kosakata, mempraktekkan stuktur kalimat, dan mengembangkan keterampilan mendengarkan serta merespon.

d) Pengembangan Keterampilan Kognitif: Anak -anak memecahkan masalah dalam skenario imajiner, mengembangkan pemikiran simbolik (menggunakan objek yang menyajikan objek lain), meningkatkan memori, dan belajar berpikir abstrak.

e) Peningkatan pemahaman diri dan kepercayaan diri: Dengan memainkan permainan anak-anak dapat mengeksplorasi identitas mereka, bereksperimen dengan peran yang berbeda, dan merasakan dalam dunia imajinasi mereka. Ini dapat membantu membangun rasa percaya diri dan kesadaran diri.

f) Peningkatan Kemampuan Motorik: Beberapa jenis *pretend play* termasuk kegiatan fisik seperti berlari, melompat, dan manipulasi objek yang membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus.

Adapun kekurangan kegiatan pretend play yaitu:

a) Mungkin Lebih Sulit bagi Beberapa Anak: Beberapa anak mungkin membutuhkan dukungan lebih untuk terlibat dalam *pretend play* karena tantangan dalam imajinasi, pemikiran simbolis, atau interaksi sosial. Anak-anak dengan kondisi tertentu, seperti autisme, mungkin menunjukkan perbedaan dalam gaya bermain pura-pura mereka.

- b) Potensi Kebingungan dengan Realitas (pada usia sangat muda):** Meskipun jarang, pada usia yang sangat muda, anak-anak mungkin kesulitan membedakan antara fantasi dan kenyataan jika *pretend play* terlalu intens atau tidak dibimbing dengan baik.
- c) Dapat Mengarah pada Perilaku yang Tidak Diinginkan (jika tidak dibimbing):** Jika anak-anak meniru perilaku agresif atau negatif yang mereka lihat dalam media atau lingkungan sekitar tanpa pemahaman yang tepat, *pretend play* dapat menjadi wadah untuk mengekspresikan perilaku tersebut. Pengawasan dan bimbingan diperlukan untuk mengarahkan mereka ke pemahaman yang lebih baik.
- d) Mungkin Tidak Selalu Berkorelasi Langsung dengan Perkembangan Kognitif Tertentu:** Beberapa penelitian menunjukkan bahwa korelasi langsung antara *pretend play* dan perkembangan kognitif seperti kreativitas atau pemecahan masalah mungkin tidak sekuat yang diyakini sebelumnya, dan faktor lain juga berperan.
- e) Potensi Keterbatasan dalam Pengembangan Literasi Tertentu:** Meskipun *pretend play* mendukung komunikasi lisan, beberapa penelitian menunjukkan bahwa dalam konteks bermain sosial, kesempatan untuk wacana yang terencana dan diperluas mungkin terbatas dibandingkan dengan aktivitas lain yang lebih fokus pada literasi.

f) Dapat Terpengaruh oleh Trauma: Pengalaman traumatis dapat memengaruhi kemampuan anak untuk merasa aman dan aman, yang pada gilirannya dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk terlibat dalam permainan imajinatif.

7. Perbedaan *Role play* dan *Pretend play*

Perbedaan utama antara *role play* (bermain peran dan *pretend play* (bermain pura-pura) terletak pada fokus penekanannya. *Role play* cenderung lebih fokus pada peran yang dimainkan dan meniru aturan ataupun norma sosial yang terkait dengan peran tersebut. Sementara *pretend play* lebih menekankan pada alat/media yang digunakan untuk mendukung unsur imajinasi atau pura-pura. Contoh *role play* (fokus pada peran) misalnya permainan guru-murid: anak dapat meniru perilaku dan ucapan guru saat mengajar di depan kelas dan anak lain berperan sebagai murid yang mendengarkan atau menjawab pertanyaan. Contoh *pretend play* (fokus pada pura-pura/imajinasi) misalnya petualangan pahlawan super: anak menggunakan handuk dan diikat dilehernya sebagai jubah dan berpura-pura terbang dan sapu sebagai pedang sihir untuk menyelamatkan boneka dari bahaya. Contoh lainnya seperti balok menjadi kastil: anak menyusun balok-balok menjadi bentuk yang diimajinasikan sebagai kastil tempat pangeran/putri tinggal lalu melanjutkan cerita petualangan di kastil tersebut. *role play* mengharuskan anak mengikuti skrip peran yang dikenalnya misalnya dokter harus menyuntik, kasir harus menerima uang.

Sedangkan *pretend play* bebas mengubah aturan peran dan objek sesuka hati misalnya balok bisa jadi telepon hari ini roket besok kapal selam.

B. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak usia dini adalah proses belajar dan beradaptasi anak dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Proses ini melibatkan kemampuan anak untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi, membangun hubungan positif, bekerjasama dan menyesuaikan diri dengan norma dan nilai sosial yang berlaku.

Perkembangan sosial pada masa ini sangat penting karena menjadi pondasi bagi pembentukan sosial dimasa depan. Anak yang memiliki perkembangan sosial yang baik cenderung lebih mudah bergaul, memiliki rasa empati, mampu menyelesaikan masalah sosial dan lebih berhasil dalam kehidupan sosialnya.²⁰

2. Faktor Mempengaruhi Perkembangan Sosial

- a) Lingkungan Keluarga: keluarga adalah lingkungan pertama dan utama untuk anak-anak. Kualitas pengasuhan dan hubungan antara keluarga dan nilai-nilai yang dimediasi memiliki dampak yang kuat pada perkembangan sosial anak.
- b) Interaksi Teman Sebaya: interaksi teman sebaya memberikan anak - anak kesempatan untuk berbagi, bekerja, bernegosiasi, dan memahami perspektif orang lain.

²⁰ Ade Lasma Harianja dkk., "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4871–80, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>.

- c) Kondisi Lingkungan Sosial Budaya: Lingkungan perumahan, termasuk kondisi sosial ekonomi dan budaya, juga berperan dalam desain perkembangan sosial anak-anak.
- d) Pendidikan Formal dan Informal: Pendidikan di rumah maupun Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini memberikan anak-anak kesempatan untuk mempelajari aturan sosial, mengembangkan keterampilan sosial dan berinteraksi dengan berbagai orang.
- e) Kematangan Fisik dan Psikologis: Kematangan fisik dan psikologis anak mempengaruhi kemampuan untuk berinteraksi secara sosial. Kemampuan bahasa, keterampilan kognitif dan emosional mendukung perkembangan sosial yang optimal.
- f) Pengalaman Sosial Positif dan Negatif: Pengalaman positif dalam interaksi sosial mendorong anak-anak untuk lebih percaya diri dan termotivasi untuk menghubungi mereka. Sebaliknya, pengalaman negatif dapat menghalangi perkembangan sosial anak-anak.²¹

3. Teori Sosial menurut Erik H. Erikson

Menurut teori Erik H. Erikson memaparkan perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Dimana proses interaksi sosial yang dilakukan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, sikap, nilai dan perilaku esensial untuk keikutsertaan dalam partisipasi efektif masyarakat. Oleh karena itu, pengoptimalisasi perkembangan sosial sejak dini akan menentukan

²¹ Ahmad Zikri dkk., "Pengaruh Pretend Play terhadap Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah," *Psyche 165 Journal*, 23 Maret 2025, 66–73, <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.489>.

pembentukan penyesuaian pribadi anak yang akan dipergunakannya untuk bersikap dalam menjalani kehidupan sosial mereka baik dalam lingkungan keluarga, maupun dalam lingkungan masyarakat.

Selain itu, perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan masyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari.²²

Anak usia dini merupakan individu yang unik, berbeda dalam cara dan memiliki karakteristik yang unik tergantung pada usianya. Berdasarkan ciri-ciri khusus anak yang membedakan dengan orang dewasa, maka pemberian rangsangan bagi mereka (anak) harus disesuaikan dengan ciri-ciri anak usia dini untuk perkembangan kemampuannya di masa depan.

Adapun yang menjadi karakteristik anak usia dini yaitu:

1) Anak sangat memiliki rasa ingin tahu

Anak tertarik dengan dunia sekitar. Dan sangat ingin tahu tentang segala sesuatu yang terjadi di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini ditandai dengan munculnya berbagai pertanyaan dari anak. Apa itu, di mana letaknya, seperti apa bentuknya, dll. Pertanyaan yang diajukan harus dijawab dengan benar agar tidak menimbulkan kesalahan konseptual atau berpikir pada anak.

²² Tiara Emiliza, *KONSEP PSIKOSOSIAL MENURUT TEORI ERIK H.ERIKSON TERHADAP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM TINJAUAN PENDIDIKAN ISLAM*, 2019, 24–25.

2) Anak-anak itu unik

Meskipun mereka memiliki pola perkembangan umum pada anak usia dini, mereka berbeda dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang. Kekhususan ini disebabkan oleh faktor genetik, namun mungkin juga karena faktor lingkungan anak. Karena keunikan ini, orang tua dan guru perlu mengambil pendekatan individual untuk memastikan bahwa perbedaan-perbedaan unik ini sepenuhnya diperhitungkan.

3) Anak-anak pada umumnya sangat imajinatif dan kreatif

Anak-anak suka melamun dan berimajinasi, dan mereka suka menciptakan sesuatu darinya. Seorang anak dapat bercerita tentang sesuatu seolah-olah dia mengalaminya dengan cara yang sama seperti yang dia bicarakan, meskipun itu semua hanyalah khayalan belaka. Melamun dan berimajinasi perlu dipupuk sejak masa kanak-kanak untuk memungkinkan kreativitas dan perkembangan lainnya.

Namun, dengan pekerjaan pembangunan harus berjalan perlahan untuk memperhitungkan perbedaan antara fantasi dan kenyataan. Salah satu cara untuk mengembangkan imajinasi anak adalah dengan menggunakan metode kegiatan bercerita seperti membaca nyaring dan menggambar bebas. Karena masa kanak-kanak merupakan masa belajar yang paling potensial dan masa paling sensitif untuk mempelajari sesuatu, maka usia disebut dengan Masa Keemasan (Golden Age). Pada masa usia ini, orang tua dan guru hendaknya

memberikan berbagai insentif yang tepat agar tidak melewatkan masa sensitif dan potensial ini.

4) Anak mempunyai kepribadian egois

Umumnya anak mempunyai kepribadian egois (ingin menang sendiri). Sifat ini masih terlihat pada anak yang suka berebut mainan dan mengeluh serta menangis ketika tidak mendapatkan apa yang diinginkannya. Untuk meringankan sifat tersebut, orang tua dan guru dapat menawarkan berbagai kegiatan, seperti mendorong anak untuk mendengarkan dan melatih kesadaran sosial dan empati terhadap orang lain.

5) Anak-anak memiliki konsentrasi yang rendah

Ketika masih kecil, mereka tidak dapat diam dalam waktu lama dan suka bergerak. Anak-anak memiliki rentang perhatian yang sangat pendek dan mudah teralih oleh aktivitas lain, terutama jika perhatian mereka tidak dapat ditangkap. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk lebih menarik perhatian anak antara lain kegiatan yang menyenangkan seperti ice breaking untuk mulai belajar dan menebak agar anak dapat diam di tempat dan mendengarkan dalam jangka waktu yang lebih lama adalah dengan berkreasi.

6) Anak adalah makhluk sosial

Masa kanak-kanak dimulai pada usia taman kanak-kanak, ketika anak mulai senang bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya. Dia mulai belajar berbagi, berkompromi, dan sabar

menunggu giliran saat bermain bersama teman-temannya. Dan mulai menjalin berinteraksi dengan rekan-rekannya. Hal ini dapat membentuk citra diri anak, belajar melakukan kontak sosial, dan juga belajar diterima di lingkungan.²³

Adapun indikator pencapaian perkembangan sosial anak usia dini diantaranya yaitu:

1. Anak menunjukkan kreativitas dan imajinasi
2. Anak menunjukkan kemampuan mengambil peran
3. Anak menunjukkan ekspresi dan emosi yang wajar
4. Anak dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman sebaya

Perkembangan sosial anak adalah proses dimana anak belajar beradaptasi untuk memahami situasi dan emosi dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Untuk melatih perkembangan sosial anak usia dini dengan cara mengajarkan empati, menjadi contoh yang baik, apresiasi perilaku yang baik, dan ajak anak bermain diluar rumah dan ajak anak untuk berbagi.²⁴

4. Tahapan Perkembangan menurut Erik H. Erikson

- a) Usia 1-2 tahun: Anak mulai menunjukkan minat pada anak lain, meskipun interaksinya masih terbatas dan cenderung bermain sendiri

²³ Khadijah Nurul zahraini, *perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*, 2021.

²⁴ Umar Sulaiman dan Nur Ardianti, "Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," T.T.

di dekat anak lain (paralel play). Mereka mulai belajar meniru dan menunjukkan emosi sederhana.

b) Usia 2-3 tahun: Anak mulai berinteraksi lebih aktif dengan teman sebaya, meskipun masih sering terjadi perebutan mainan. Mereka mulai belajar berbagi dan memahami konsep kepemilikannya.

c) Usia 3-4 tahun: Anak semakin mampu bermain bersama dalam kelompok kecil (associative play). Mereka mulai memahami aturan sederhana dan menunjukkan empati.

d) Usia 4-5 tahun: Anak mampu bermain kooperatif dengan teman sebaya, berbagi peran dalam permainan, dan mengikuti aturan permainan. Mereka semakin memahami perasaan orang lain dan mampu menyelesaikan konflik secara lebih baik.²⁵

e) Usia 5-6 tahun: Anak memiliki kemampuan sosial yang lebih kompleks, mampu bekerja sama dalam kelompok besar, memahami perspektif orang lain, dan menjalin persahabatan yang lebih stabil. Mereka juga mulai memahami norma dan nilai sosial yang lebih abstrak.

C. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan variabel penelitian ini adalah penelitian terdahulu yang relevan sangat penting untuk memperkuat landasan teoritis dan metodologis dalam penelitian baru.

²⁵ Najrul Jimatul Rizki, "Teori Perkembangan Sosial Dan Kepribadian Dari Erikson (Konsep, Tahap Perkembangan, Kritik & Revisi, Dan Penerapan)," t.t., 153–72.

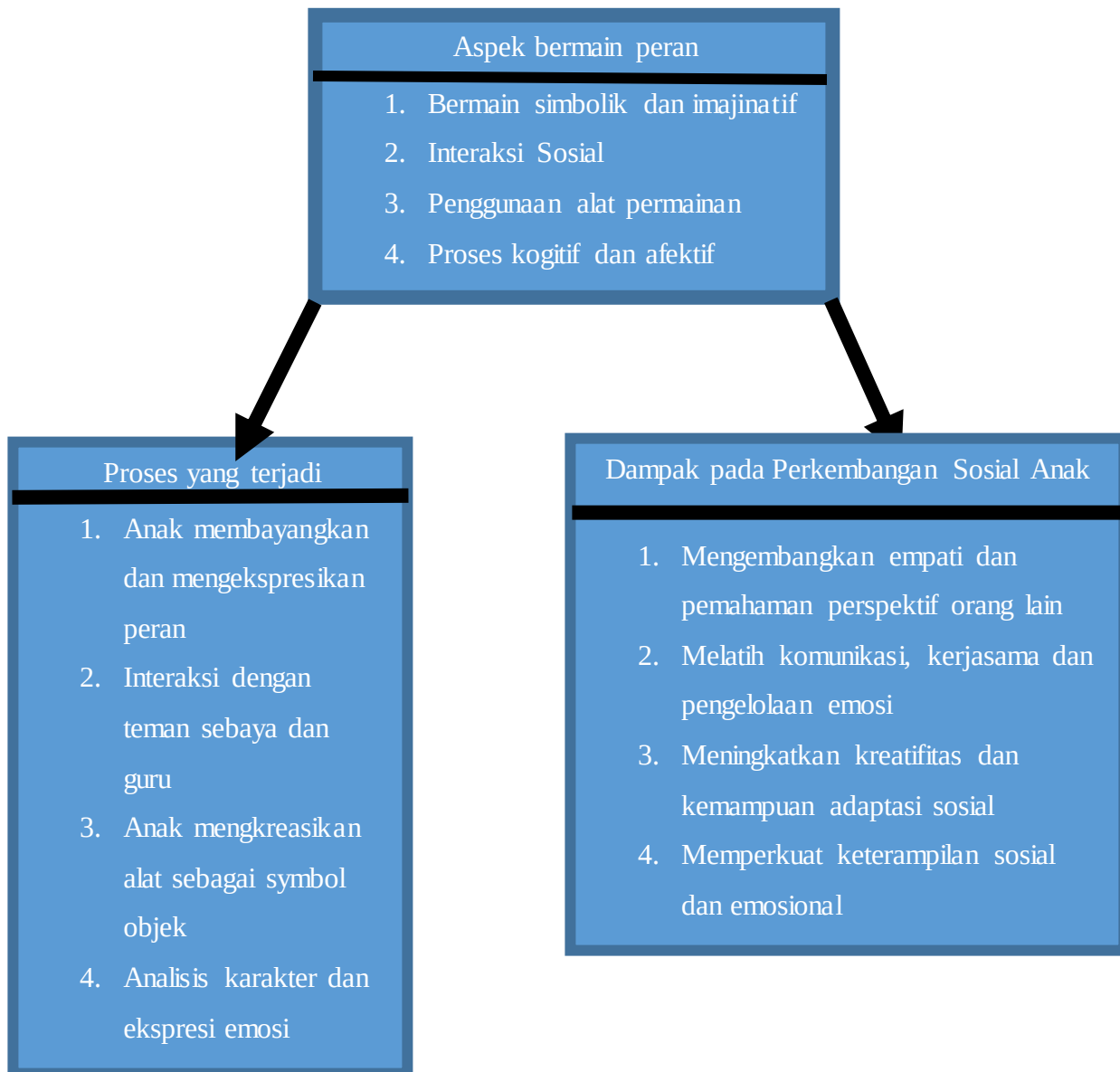
1. Penelitian yang dilakukan oleh Elin Mulyani melakukan penelitian jurnal dengan judul “Efektivitas *Pretend Play* terhadap perkembangan theory of mind pada anak usia dini” penelitian ini juga sama-sama menggunakan kegiatan *pretend play*. Perbedaan utamanya terletak pada penerapan *pretend play* dalam meningkatkan perkembangan theory of mind pada anak usia dini. Sementara itu, peneliti mengkaji dan melihat tentang bagaimana analisis kegiatan *pretend play* dalam perkembangan sosial anak.²⁶
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfiatul Husna melakukan penelitian jurnal dengan judul “pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember”. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan kegiatan bermain peran. Perbedaan utamanya terletak pada pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosem pada anak usia dini di TK dharma wanita pakusari. Sementara itu, peneliti mengkaji dan melihat aspek perkembangan yang berbeda terkait bermain peran.²⁷

²⁶ Elin Mulyani, *Efektivitas Pretend Play terhadap Perkembangan Theory of Mind pada Anak Usia Prasekolah*, 7 (2023).

²⁷ Ulfiatul Husnah Dan Hisbiyatul Hasanah, “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember” 3, no. 1 (2019).

D. Kerangka Pikir

Tabel 2.1



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di RA Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan. Sebuah lembaga pendidikan yang berlokasi Jl. Jendral Besar Abdul Haris Nasution, Padangsidempuan Batunadua, Wek V, Kec. Padangsidempuan Selatan. Studi pendahuluan ini melibatkan observasi langsung di RA Al Rizky. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa masih banyak anak kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan tidak mau berempati dengan orang lain. Peneliti memilih di RA Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan sebagai tempat penelitian karena didasarkan kepada beberapa pertimbangan yaitu terdapat masalah yang sesuai dengan judul peneliti, dan juga belum ada peneliti lain yang melakukan penelitian di RA Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan.

Selain itu studi pendahuluan juga perlu diadakannya perbaikan dalam menggunakan kegiatan *pretend play* sebagai alat untuk proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, RA Al-Rizky dianggap sebagai lokasi yang relevan dan representatif untuk melakukan penelitian ini.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif yaitu yang mendeskripsikan perilaku orang, tempat, atau peristiwa tertentu secara rinci dan mendalam yang digunakan untuk memahami fenomena atau masalah melalui pengumpulan data non-numerik yang berbentuk data, kalimat, skema atau gambar seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumentasi. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali makna, pandangan, dan pengalaman dari perspektif individu atau kelompok dalam konteks tertentu.

Metode kualitatif membantu peneliti untuk mendapatkan wawasan tentang perilaku, motivasi, atau faktor-faktor sosial yang tidak dapat diukur secara langsung dengan angka atau data statistik.

Sedangkan menurut sugiyono metode kualitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan) yaitu menggunakan lebih dari satu jenis triangulasi (sumber, metode, teori, peneliti) untuk meningkatkan validasi data sedangkan analisis data bersifat induktif atau kualitatif yaitu proses menganalisis data secara menyeluruh dan terbuka serta hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.²⁸

²⁸ Sugiyono Lexy J. Meolong, *metodologi penelitian kualitatif*, vol. 16 (bandung, 2002).

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Menurut teori Erik Erikson anak-anak tersebut berada pada rentang usia 5-6 tahun. Peneliti memilih usia tersebut karena pada usia tersebut keterampilan perkembangan sosial anak mulai berkembang dengan baik melalui bermain peran.

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah data pelengkap yang di peroleh secara langsung dari buku-buku panduan perkembangan sosial, artikel ataupun jurnal-jurnal. Data sekunder merupakan data yang sudah diterbitkan atau digunakan oleh pihak lain. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data sekunder dari literatur dan website yang menunjang penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data berupa bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, perilaku, ataupun gerak-gerik yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya atau objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primer dari wawancara dan dokumentasi yang bersumber dari ketua yayasan, kepala sekolah, serta guru dan orang tua dikarenakan orang tua dapat melengkapi informasi dari guru dengan memberikan gambaran tentang bagaimana

anak berperilaku di rumah atau dalam situasi yang lebih informal. yang mengetahui dan dapat dikumpulkan secara langsung dari sumber utama dalam penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, informasi dan keterangan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Dalam penelitian kualitatif, observasi adalah salah satu metode pengumpulan data di mana peneliti secara langsung mengamati dan mencatat fenomena yang ada dalam konteks alamiahnya. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang situasi atau interaksi sosial yang sedang diteliti, sehingga dapat menangkap detail yang mungkin terlewatkan jika hanya menggunakan metode lain seperti wawancara atau kuesioner. Melalui observasi peneliti bisa mengamati langsung bagaimana analisis kegiatan *pretend play* dalam perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan. Langkah awal dalam melakukan penelitian adalah observasi. Observasi adalah metode ataupun cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu maupun

kelompok secara langsung. Sedangkan pedoman merupakan konteks bermain, tema permainan, peran anak dalam permainan, interaksi sosial, kemampuan bahasa dan ekspresi emosional.

Adapun indikator yang telah diobservasi oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Anak sudah mampu melakukan peran dengan baik sesuai tema yang ditentukan
- b. Dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman yang lain dalam kegiatan bermain peran
- c. Anak dapat menunjukkan kreativitas dan imajinasi dalam memainkan peran

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian kualitatif adalah metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan Tanya-jawab secara langsung dengan responden untuk memperoleh informasi mendalam. Proses ini biasanya berlangsung dalam bentuk percakapan yang terstruktur. Berikut adalah bentuk wawancara yang dapat di gunakan peneliti:

- a) Wawancara Terstruktur: Wawancara yang semua pertanyaan telah dirumuskan sebelumnya dengan cermat dan biasanya secara tertulis.

b) Wawancara Tidak Berstruktur: Wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data yaitu suatu cara-cara untuk mendeskripsikan dan mengumpulkan data atau informasi dengan secara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan fakta penelitian yang mendalam.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman terstruktur yakni dimana peneliti telah menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan analisis kegiatan *pretend play* dalam perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Al Rizky Pudun Jae Padangsidempuan. Dimana wawancara dilakukan oleh kepala sekolah, guru dan orang tua.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata "dokumen," yang berarti sesuatu yang tertulis. Metode dokumentasi merujuk pada cara pengumpulan data dengan mencatat informasi yang sudah ada. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data historis, berupa dokumen yang mencatat informasi tentang individu, kelompok, peristiwa, atau kejadian dalam konteks sosial, yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif.

Metode dokumentasi adalah cara mengumpulkan data terkait berbagai hal atau bentuk catatan seperti transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, raport, leger, dan lain-lain. Dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian kualitatif adalah dokumen yang sesuai dengan fokus penelitian dan berperan dalam melengkapi data yang dikumpulkan.²⁹ Dengan demikian Penulis menggunakan metode dokumentasi ini untuk mengumpulkan data berupa catatan, sejarah singkat sekolah, struktur organisasi sekolah, daftar nilai, data tentang tenaga pengajar, tata usaha, dan siswa atau guru, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian yang penulis butuhkan.

Dokumentasi dalam penelitian kualitatif merujuk pada pengumpulan, penyimpanan, dan analisis berbagai bentuk data atau informasi yang dihasilkan selama proses penelitian. Dokumentasi ini sangat penting untuk memastikan keandalan hasil penelitian serta memberikan catatan yang jelas selama penelitian dilakukan.³⁰

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Penelitian yang dilakukan memerlukan kevalidan dan uji keabsahan dalam penentuan data yang diambil dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data atau pemeriksaan ulang berdasarkan deskripsi diatas peneliti mengambil uji data melalui

²⁹ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. oleh Patta Rapanna, cetakan 1 (CV. Syakir Media Press, 2021).

³⁰ Dr. H. Zuchri abdussamad S.I.K M.SI, *metode penelitian kualitatif* (t.t.).

triangulasi teknik yang dapat menunjang kredibilitas pada penelitian saat dilapangan. Peneliti menemukan informasi pada aktivitas keseharian yang diperoleh ditempat penelitian berupa data yang sesuai dengan perkembangan sosial anak dalam bentuk deskripsi sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan fakta dan kebenaran dalam penelitian dilapangan. Uji keabsahan data ini sangat dibutuhkan peneliti untuk mempermudah dalam mengelola hasil penelitian sesuai dengan pengamatan yang diteliti. Keabsahan data yang diperoleh dijelaskan secara terperinci agar dapat menggambarkan fakta dan kondisi anak yang diteliti.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori karena penelitian ini adalah menganalisis teori dan memadukan dengan teori lain, sehingga mendapatkan suatu konsep yang relevan. Untuk memastikan validitas data dalam penelitian ini, diperlukan pemeriksaan dan sekaligus pelaksanaan yang cermat. Pelaksanaan dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu, sementara teknik pemeriksaan yang digunakan dalam penelitian ini juga sudah ditentukan, yaitu sebagai berikut:

a. Ketekunan dalam pengamatan

Peneliti mencatat setiap detail interaksi anak-anak dengan kegiatan bermain peran baik menggunakan alat benda ataupun properti Catatan tersebut mencakup reaksi anak, bagaimana mereka merespons kata-kata atau benda tersebut serta perkembangan kemampuan bahasa yang dapat

diamati, seperti mengembangkan komunikasi dan kemampuan interaksi sosial anak.

b. Perpanjangan Keikut Sertaan

Peneliti melakukan refleksi dan pencatatan secara rutin untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan tetap relevan dan valid. Pencatatan yang terperinci. Peneliti melakukan perpanjangan keikutsertaan pada awal penelitian yang bertepatan pada tanggal 2 Juli, awal penelitian, peneliti terlebih dahulu meneliti atau melakukan observasi umum, peneliti secara spesifik fokus untuk mengamati analisis kegiatan *pretend play* dalam perkembangan sosial anak kemudian di minggu terakhir penelitian yaitu tanggal 19 Agustus sampai 26 Agustus sebagai kunjungan penutup untuk konfirmasi atau melengkapi data.

c. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah teknik untuk memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai referensi. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan dan mengevaluasi ulang keakuratan data yang dikumpulkan berdasarkan jumlah sumber berbeda untuk memastikan tingkat kepercayaannya.³¹ Teknik yang dapat dilakukan ialah dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian ini, sehingga hasil dari metode observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat digambarkan, yaitu mengamati penggunaan alat benda properti

³¹ Andarusni Alfansyur dan Mariyani, "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial," *Historis* 5, no. 2 (2020): 146–50.

bermain peran pada pembelajaran anak, respon anak terhadap bermain peran dan perkembangan sosial anak pada saat awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran.

Untuk menjamin validitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode.

1. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber, yaitu guru kelas B, hasil observasi terhadap anak, dan dokumen pembelajaran seperti lembar penilaian. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh konsisten antar sumber.
2. Triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggabungkan ketiga metode ini, peneliti dapat melihat permasalahan secara lebih menyeluruh dan mendalam.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data merupakan upaya untuk mencari dan menata secara sistematis dari catatan hasil wawancara, observasi dan yang lainya untuk meningkatkan pemahaman tentang objek dan menyajikan sebagai penemuan tentang sesuatu bagi orang lain. Analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Penelitian kualitatif sangat menekankan pentingnya mengobservasi data sebagai upaya untuk memahami secara mendalam.

Analisis data adalah menguraikan dan menjelaskan keadaan yang sesuai dengan data yang diperoleh. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah memilih data yang terkumpul dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan yang saling terkait antara lain yaitu:

1. Reduksi data (data reduction)

Merupakan proses penyederhanaan dan pengkategorian data. Proses ini merupakan upaya penemuan tema dan pembentukan konsep. Reduksi data merupakan proses berpikir sensitive yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

2. Penyajian data (data display)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Proses ini dilakukan untuk mempermudah penulis dalam mengkontruksi data kedalam sebuah gambaran sosial yang utuh. Selain itu, untuk memeriksa sejauh mana kelengkapan data yang tersedia. Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang telah dipahami tersebut.

3. Penarik kesimpulan (verification)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya pernah ada. Penemuan data

berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih ragu-ragu sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Setelah data diperoleh dengan cara diatas maka peneliti menganalisa dengan cara berpikir induktif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Al Rizky Padangsidimpuan

RA Al Rizky bertepatan di Kota Padangsidimpuan Jl. Jendral Besar Abdul Haris Nasution, Padangsidimpuan Batunadua, Wek V, Kec. Padangsidimpuan Selatan. RA Al Rizky adalah sebuah lembaga pendidikan Raudhatul Athfal (RA) yang didirikan pada tahun 2008 di kota Padangsidimpuan. RA Al Rizky berada dibawah naungan Kemenag yayasan Al Rizky, yang dibina oleh bapak GadikTua Nasution dan Ketua yayasannya adalah bapak Abdul Manan Nasution S.Sos. Pada dasarnya RA Al Rizky sama dengan RA lainnya di kota Padangsidimpuan, sama-sama bertujuan mengembangkan 6 aspek pembelajaran yang bersifat saintifik terhadap 6 aspek pembelajaran diantaranya adalah nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisikmotorik, sosial emosional dan seni.

2. Identitas Sekolah RA Al Rizky Padangsidimpuan

Tabel 4.1

Identitas Sekolah RA Al Rizky Kota Padangsidimpuan

T.A 2024/2025

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	RA Al Rizky
2	Nomor Pokok Sekolah Nasional	69730363
3	Jenjang Pendidikan	Raudhatul Athfal
4	Provinsi	Sumatera Utara

5	Kelurahan/Kecamatan	WEK V/Padangsidimpuan Selatan batunadua
6	Kabupaten/Kota	Padangsidimpuan
7	Desa	Pudun Jae
8	Jalan dan Nomor	Jl. Jendral Besar Abdul Haris Nasution
9	Kode Pos	22711
10	Telpon	085370544873
11	Daerah	Perkotaan
12	Status Sekolah	Swasta
13	Kelompok Sekolah	Inti
14	Akreditasi	B
15	Tahun Berdiri	2008
16	Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi
17	Kepala Sekolah	Elfiani Lubis, S.Pd
18	SK Izin Oprasional	24/1951/B/2015
19	Kurikulum	Kurikulum Merdeka
20	Nama Wajib Pajak	RA AL RIZKY
21	Nomor Pokok Wajib Pajak	000315713115000
22	No. Statistik Madrasah	101212770013
23	Email	raalrizkyisthebest@gmail.com
24	Status Kepemilikan	Yayasan

3. Visi dan Misi RA Al Rizky Padangsidempuan

a. Tujuan Pendidikan RA Al Rizky

Mengacu pada visi dan misi madrasah serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan madrasah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah yaitu:

1. Mampu bersaing dalam lulusan yang sederajat untuk melanjutkan
2. Dapat berprestasi dalam bidang akademik dan non akademik
3. Memiliki sikap akhlakul karimah dalam setiap tindakan
4. Memiliki sikap santun, ramah, berwibawa dan islami
5. Dapat mengamalkan kalimat kebersihan adalah sebagian dari iman
6. Memiliki sikap ramah tamah terhadap lingkungan
7. Memiliki karakter yang terarah

b. Visi

Visi RA Al Rizky adalah terwujudnya generasi yang taqwa, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, berakhlak mulia dan rahmatan lil alamin.

c. Misi

1. Menanamkan sifat iman dan taqwa dan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari sejak dini
2. Mendidik dan membimbing untuk terbiasa hidup sehat dan bersih sejak dini

3. Mendidik dan mengembangkan kreatifitas dan karakteristik anak secara mandiri sejak dini
4. Memfasilitasi kegiatan belajar yang menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan, minat dan potensi anak.
5. Menerapkan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun)

4. Struktur Organisasi

Untuk mencapai cita-cita visi dan misi RA tersebut. RA Al Rizky selalu berbenah setiap tahunnya dengan membuat susunan program kerja yang selalu berbeda setiap tahun. RA Al Rizky telah terakreditasi sejak tahun 2012 dan memperoleh nilai B. tenaga pendidik RA Al Rizky berjumlah 15 orang.

Tabel 4.2
Susunan Struktur Organisasi RA Al Rizky Padangsidempuan
T.A 2024/2025

No.	Nama	Jabatan
1.	Abdul Manan Nasution, S.Sos	Ketua Yayasan
2.	Elfiani Lubis, S.Pd	Kepala Sekolah
3.	Sela Lupita Nasution, M.Pd	Sekretaris
4.	Ariyanti Putri, S.E	Bendahara
5.	Ahmad Jais Nasution	Komite Sekolah
6.	Padly Ramadhan Siregar, S.Pd	PKS Kesiswaan (operator)
7.	Rina Harmi Wahyudi, S.Pd	Guru Kelas TK B1
8.	Lili Arwani Siregar, S.Pd	Guru Pendamping TK B1
9.	Nurlia Siregar, S.Pd.I	Guru Kelas TK B2

10.	Rahmadhani Siregar, S.Pd	Guru Pendamping TK B2
11.	Putridiani, S.E	Guru Kelas TK B3
12.	Romaito Rahmatua Hrp, S.Pd	Guru Kelas TK A
13.	Khodijah S.Pd.I	Guru Pendamping TK A
14.	Naimatussyifa, S.E	Guru Kelas KB
15.	Desya Rizki Ananda Hrp, S.Pd	Guru Pendamping KB

5. Data Guru dan Peserta Didik RA Al Rizky Padangsidempuan

Tabel 4.3

Data Guru RA Al Rizky Kota Padangsidempuan

T.A 2024/2025

No.	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Elfiani, S.Pd (2734757659300060)	S1/PIAUD (2009)	Kepala Sekolah
2.	Siti Aisah Pane, S.Pd (8841140009034)	S1/PIAUD	GURU
3.	Ermina Lubis, S.Pd (5438758660220003)	S1/PAI	GURU
4.	Leliani Sirega, S.E (10266718191003)	S1	GURU
5.	Devi Paramita Siregar, S.Pd (10266718192001)	S1/PIAUD	GURU
6.	Ahmad Syarif S.E (1890640096068)	S1	GURU
7.	Aryanti Putri, S.E (10266718196001)	S1	GURU
8.	Siti Khadijah S.Pd.I	S1/TMM	GURU

	(10266718191005)		
9.	Yusda Herawati Saima, S.Pd. I (102667182003)	S1/TMM	GURU
10.	Lili Arwani Siregar, S.Pd (10266718199003)	S1/PAI	GURU
11.	Naimatussyifa, S.E (10266718198007)	S1	GURU
12.	Nurlia Siregar, S.Pd.I	S1/PAI	GURU
13.	Rahmadani Siregar, S.Pd	S1	GURU
14.	Padly Ramadhan Siregar, S.Pd (10266718194002)	S1	Operator
15.	Muhammad Syukur	SD	Supir

Tabel. 4.4
Data Peserta Didik RA Al Rizky Kota Padangsidimpuan
T.A 2024/2025

No.	Kelompok	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1.	A	12	22	34
2.	B1	18	28	46
3.	B2	14	15	29
4.	B3	13	15	28
5.	B4	10	24	34
6.	B5	18	12	30
7.	B6	16	14	30
8.	B7	19	22	41
9.	B8	14	16	30
Jumlah Keseluruhan		134	168	302

6. Sarana dan Prasarana RA Al Rizky Padangsidempuan

Tabel 4.5

Keadaan Sarana dan Prasarana RA Al Rizky Kota Padangsidempuan T.A 2024/2025

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan	Keterangan
1.	Meja siswa	30 buah	Baik	Ruang Kelas
2.	Kursi siswa	30 buah	Baik	Ruang Kelas
3.	Papan Tulis	1 buah	Baik	Ruang Kelas
4.	Lemari	1 buah	Baik	Ruang Kelas
5.	Tong sampah	9 buah	Baik	Ruang Kelas
6.	Jam Dinding	1 buah	Baik	Ruang Kelas
7.	Symbol Kenegaraan	1 buah	Baik	Ruang Kelas
8.	Televisi	1 buah	Baik	Ruang Kelas
9.	Sapu Kelas	1 buah	Baik	Ruang Kelas
10.	Iqra'	204 buah	Baik	Ruang Kelas
11.	Pewarna	36 buah	Baik	Ruang Kelas
12.	Pensil	12 buah	Baik	Ruang Kelas
13.	Absensi	9 buah	Baik	Ruang Kelas
14.	Buku Bacaan	34 buah	Baik	Ruang Kelas
15.	Kain Pel	3 buah	Baik	Kamar Mandi
16.	Gayung	3 buah	Baik	Kamar Mandi
17.	Tempat Air (Bak)	2 buah	Baik	Kamar Mandi
18.	Rak Buku	1 buah	Baik	Ruang Baca (Perpus)
19.	Tempat Cuci Tangan	1 buah	Baik	Ruang UKS
20.	Perlengkapan Ibadah	4 buah	Baik	Ruang UKS

21.	Tempat Tidur	1 buah	Baik	Ruang UKS
22.	Catatan Kesehatan Siswa	1 buah	Baik	Ruang UKS
23.	Perlengkapan P3k	1 buah	Baik	Ruang UKS
24.	Termometer Badan	1 buah	Baik	Ruang UKS
25.	Timbangan Badan	1 buah	Baik	Ruang UKS
26.	Pengukur Tinggi Badan	1 buah	Baik	Ruang UKS
27.	Tikar	3 buah	Baik	Ruang UKS
28.	Meja Pimpinan	2 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
29.	Kursi Pimpinan	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
30.	Printer	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
31.	Lemari Seragam Sekolah	2 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
32.	Meja dan Kursi Tamu	3 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
33.	Kipas Angin	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
34.	Brankas	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
35.	Rak Hasil Karya Siswa	2 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
36.	Papan Pengumuman	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
37.	Speaker	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah

38.	Wifi	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
39.	Laptop	2 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
40.	Bendera	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
41.	Proyektor (infokus)	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
42.	Tisu	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
43.	Piala Perlombaan	25 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah
44.	CCTV	1 buah	Baik	Ruang Kepala Sekolah

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Bagian ini akan membahas tentang pengolahan dan analisis data. Data yang digunakan dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan guru, kepala sekolah, serta anak-anak kelas B. Penelitian ini membahas mengenai analisis kegiatan *pretend play* dalam perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun tepatnya di kelas B RA Al Rizky Padangsidempuan hingga peneliti dapat menyajikan data sebagai berikut:

1. Penggunaan Alat Benda dan Properti Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Al Rizky Padangsidempuan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di RA Al Rizky Padangsidempuan bertepatan dikelas B. hasil

penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan penggunaan benda dan properti anak.

a. Petualang pahlawan super

Bermain pura-pura dengan tema petualang pahlawan super adalah salah satu contoh kegiatan pretend play yang populer dikalangan anak-anak. Dalam permainan ini anak dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan skenario dan karakter yang unik. Bermain pura-pura dengan petualang pahlawan super anak dapat memilih karakter yang mereka inginkan, seperti menjadi spiderman, batman, ataupun wonder woman.

1) Pahlawan super (protagonis)

Tugas: mengidentifikasi bahaya, merencanakan strategi, menggunakan kekuatan super untuk mengatasi rintangan, dan mengalahkan penjahat super.

2) Peralatan atau kekuatan

a) Kostum: topeng dari kain, jubah dari selimut, sarung tangan, atau logo buatan tangan didada

b) Kekuatan: terbang (berlari sambil merentangkan tangan).

b. Jual-beli dipasar

Bermain pura-pura dengan tema pasar adalah kegiatan dimana pemain mengambil peran sebagai penjual (pedagang) dan pembeli sebagai (pelanggan) dan berinteraksi seolah-olah mereka berada disebuah pasar tradisional.

1) Penjual (pedagang)

Tugas: menyusun barang dagangan, menentukan harga, menawarkan barang dagangan, melayani pembeli, menerima uang, dan memberikan kembalian.

2) Pembeli (pelanggan)

Tugas: membawa uang, melihat-lihat barang, bertanya tentang harga, melakukan tawar-menawar, memutuskan untuk membeli, dan menerima barang serta kembalian.

3) Peralatan yang dibutuhkan

- a) Barang dagangan seperti: mainan buah/sayur, kotak makanan kosong, buku, pensil ,boneka, atau benda apapun yang bisa dikumpulkan.
- b) Uang seperti: uang mainan, daun, koin mainan, atau kartu mainan.
- c) Tempat jualan/kasir seperti: meja kecil, ataupun kardus terbalik.

d) Kantong belanja seperti: tas kecil, keranjang, atau kantong plastik bekas.

e) Alat bantu lain seperti: kalkulator mainan, timbangan mainan, celemek (untuk penjual).

c. Dokter-dokteran

Bermain pura-pura dengan tema dokter-dokteran adalah salah satu contoh kegiatan pretend play yang populer dikalangan anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan skenario dan karakter yang unik.

1) Pilih peran: anak dapat memilih peran sebagai dokter, perawat atau pasien.

2) Menggunakan properti: anak dapat menggunakan properti seperti: topi dokter, stetoskop dan obat-obatan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa guru memiliki sesi tanya jawab yang khusus bagi anak. Dengan menggunakan sesi tanya jawab guru dapat mengetahui pemahaman anak tentang tema dan konsep yang dipelajari mereka. Anak-anak menggunakan alat dan properti (kostum, mainan, peralatan sederhana) untuk mendukung imajinasi dan permainan peran. Guru Merancang tema dan skenario yang menarik untuk memastikan anak memahami peran yang dimainkan. Pelaksanaan pembelajaran yang berjalan secara

interaktif dengan bimbingan guru untuk mendukung kolaborasi dan komunikasi. Evaluasi dilakukan melalui sesi tanya jawab anak dengan guru untuk mengukur pemahaman dan keterlibatan.³²

Berdasarkan penjelasan ibu siti bisa peneliti dapat simpulkan bahwa selain melakukan tanya jawab atau mengajak anak berdiskusi, guru juga membuat suatu evaluasi dengan mengintegrasikan kegiatan dengan metode pembelajaran lainnya, guna untuk mengevaluasi pemahaman anak. Observasi selanjutnya yaitu guru menggunakan lembar observasi penilaian terhadap indikator perkembangan sosial anak. Indikator-indikator yang di nilai dituangkan dalam lembar ceklis yang digunakan oleh guru, Guru melaksanakan penilaian berdasarkan perkembangan kemampuan komunikasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini menggunakan lembar ceklis yang memuat kategori: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Observasi ini di dukung oleh hasil wawancara peneliti dengan ibu siti guru kelas B dia mengatakan, guru melaksanakan evaluasi pembelajaran melalui kegiatan Tanya jawab, menulis, dan menggambar guna meninjau kembali materi

³² Nur Anisyah, "Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak Anak Usia Dini," *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 11, <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i1.1472>.

yang telah dipelajari, dengan bantuan kegiatan bermain peran. Setelah evaluasi dilakukan, guru melanjutkan dengan proses penilaian menggunakan lembar ceklis, yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

2. Perkembangan Sosial dan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Al Rizky Padangsidempuan

Anak usia 5-6 tahun yang terlibat dalam bermain peran dapat menunjukkan perkembangan signifikan dalam berkomunikasi dan kemampuan sosial. Dalam berkomunikasi anak belajar mengungkapkan pendapat, mendengarkan orang lain, dan mengembangkan kemampuan berbicara dalam konteks sosial. Pada saat anak memerankan karakter seperti menjadi penjual dan pembeli anak secara alami akan meniru dialog dan kosakata yang relevan. Melalui bermain peran anak dapat mengenal berbagai peran dalam masyarakat dan memahami aturan serta norma-norma yang menyertainya.

a. Kemampuan Mengambil Peran

Kemampuan mengambil peran adalah keterampilan penting dalam kecerdasan sosial dan emosional anak. Ini adalah kemampuan untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain, memahami perasaan, pikiran dan motivasi mereka. Dengan menguasai kemampuan ini anak bisa berkomunikasi lebih efektif, membangun

hubungan yang lebih kuat, dan menyelesaikan konflik dengan lebih baik.

Pada suatu hari ada seorang anak yang bernama arka dia menunjukkan kemampuan mengambil peran yang baik saat diajak belanja ke pasar bersama ibunya. Kemudian arka terlihat antusias saat memasuki area pasar yang ramai dan penuh warna.

Pada saat sudah tiba di pasar ibu arka bertanya, “arka ibu mau beli tomat. Tomatnya yang mana ya?” kemudian arka langsung menunjukkan keranjang tomat berwarna merah cerah. Dengan sigap ia mengambil beberapa buah tomat dan meletakkannya didalam keranjang belanja. Kemudian arka secara spontan memainkan peran sebagai pembeli, dan menirukan cara ibunya memilih barang. Dia bahkan bertanya kepada pedagang, “berapa harga tomatnya pak?” meskipun dia tidak mengerti nilai uang secara penuh.

Ketika melewati lapak buah-buahan, arka mengambil satu buah apel dan menunjukkannya kepada ibunya. lalu dia meletakkan apel itu kembali ditumpukkan dan berkata. “apelnya saya jual bu, ibu mau beli?” kalimat ini menunjukkan bahwa dia juga

berimajinasi mengambil peran sebagai penjual. Dia menirukan interaksi yang sering dia lihat antara pembeli dan penjual, dimana dia menawarkan barang dagangan.

Kemudian setelah itu, saat ibunya sedang membayar, arka mengambil alih tas belanja yang kosong. Dia berinisiatif untuk membawa tas tersebut dan menunggu disamping ibunya setelah barang belanjaan dimasukkan kedalam tas, dia membantu ibunya mengangkat tas tersebut. Perilaku ini menunjukkan bahwa arka mengambil peran sebagai koordinator atau asisten dan membantu kelancaran kegiatan berbelanja. Dia tidak hanya meniru tetapi juga memahami urutan kegiatan dan peran apa yang bisa dia ambil untuk membantu.³³

Tabel 4.6
Lembar Observasi Indakator
Perkembangan Sosial dan
Kemampuan Interaksi Sosial Anak

No.	Kategori	Jumlah Anak
1.	BB	2
2.	MB	7
3.	BSH	6
4	BSB	5
Jumlah		20

Keterangan: 1) BB : Belum Berkembang
 2) MB : Mulai Berkembang

³³ Annafi' Nurul dkk., *SENI PERAN UNTUK ANAK USIA DINI*, t.t.

- 3) BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- 4) BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil penilaian observasi di atas merupakan hasil penelitian yang dilakukan peneliti ketika ikut serta dalam pembelajaran anak, terhadap indikator perkembangan komunikasi dan kemampuan interaksi sosial anak yaitu kemampuan mengambil peran, hal ini juga didukung dari hasil observasi penilaian guru, ada 5 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB), 7 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), 6 orang anak yang mulai berkembang (MB) dan 2 orang anak yang belum berkembang (BB).

b. Bekerjasama dan Berkolaborasi

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di RA Al Rizky Padangsidimpuan. Menunjukkan bahwa anak sudah dapat bekerjasama dan berkolaborasi dalam kegiatan bermain peran dengan baik. Misalnya “aku menjadi penjual dan kamu menjadi pembeli”. Scenario dalam bermain peran menuntut anak untuk berkolaborasi mereka harus bekerjasama untuk tujuan bersama seperti berbagi, menunggu giliran dan menyelesaikan konflik dengan bernegosiasi. Contoh narasi hasil observasi tentang kerjasama dan kolaborasi anak usia dini dipasar.

Narasi 1: sesi memilih sayuran

Pada pagi hari yang sangat cerah, peneliti mengamati interaksi sekelompok anak usia 5-6 tahun yang sedang berbelanja bersama guru mereka dipasar tradisional. Kemudian peneliti fokus pada observasi dan melihat bagaimana mereka bekerjasama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas sederhana.

Saat tiba dilapak sayuran, guru meminta mereka untuk mencari beberapa jenis sayuran yang sudah tertulis didaftar. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok kecil. Kelompok pertama yang terdiri dari 3 anak, yang bertugas mencari wortel dan bayam. Mereka tampak bersemangat. Salah satu anak rafa, langsung mengambil inisiatif untuk mendekati tumpukan wortel. Nayla dan Rayhan mengikutinya. Mereka tidak langsung mengambil melainkan berdiskusi. “kita ambil yang besar atau yang kecil?”Tanya rayhan. Rafa menjawab, “guru bilang yang segar. “siti kemudian menunjuk beberapa wortel dan berkata. “ini kelihatannya segar. “mereka bertiga lalu bergiliran memilih beberapa batang wortel dan meletakkannya kedalam keranjang. Proses ini menunjukkan adanya musyawarah dan kerjasama dalam mengambil keputusan bersama.

Sementara itu, ditumpukan bayam nayla kesulitan menjangkau ikatannya yang agak tinggi. Tanpa diminta, rayhan yang lebih tinggi mencoba mengambilnya. Ketika ikatannya terlalu banyak untuk dipegang satu tangan. Rafa menahan keranjang agar tidak goyang. Mereka bekerjasama secara spontan dan saling melengkapi. Setelah berhasil, mereka terlihat gembira dan berteriak, “yeahh akhirnya berhasil”. Mereka lalu memanggil guru untuk memverifikasi pilihan mereka, dan menunjukkan bahwa mereka juga saling bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Narasi 2: misi memilih buah

Di area buah, saya melanjutkan observasi terhadap kelompok lain yang bertugas membeli jeruk dan apel. kelompok ini terdiri dari 4 anak, salah satunya adalah anak yang lebih pendiam, bernama almaira.

Guru memberikan setiap anak uang mainan, dan mereka diminta untuk membayar buah yang mereka pilih sendiri. Ini adalah tantangan yang sedikit berbeda, dimana setiap individu memiliki peran spesifik dalam proses kolaborasi. Awalnya, mereka agak bingung. Salah satu anak, noval langsung mengambil apel dan hendak membayarnya. Namun, zafira mengingatkan

“kita harus kumpulkan uang kita dulu, kan?” hal ini menunjukkan adanya komunikasi efektif dan perencanaan bersama.

Kemudian mereka mengumpulkan uang mainan mereka ditangan zafira, yang bertindak sebagai “kasir”. Ketika tiba giliran membayar, anak-anak secara bergantian menyerahkan uang ke zafira, dan zafira yang menyerahkan kepada penjual. Penjual juga berperan sebagai fasilitator, mengapresiasi kerjasama mereka. Yang paling menarik adalah interaksi dengan almaira. Almaira tampak ragu untuk memberikan uangnya, rasyid salah satu anggota kelompok, dan melihat hal itu dengan lembut berkata. “ayo, almaira kita bayar bareng-bareng. “hal ini mendorong almaira untuk ikut berpartisipasi dan menunjukkan adanya empati dan dukungan sosial diantara mereka. Proses ini tidak hanya tentang menyelesaikan tugas, tetapi juga tentang membangun kepercayaan dan saling membantu. Dan mereka menyelesaikan misi membeli buah dengan sukses dan kembali kepada guru mereka dengan bangga, membawa buah-buahan yang mereka pilih dan membeli bersama. Kedua narasi memperlihatkan bagaimana anak usia dini bahkan dalam lingkungan

yang tidak biasa seperti dipasar dapat menunjukkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, musyawarah dan saling membantu yang merupakan pondasi penting untuk perkembangan sosial mereka.

c. Kreativitas dan imajinasi

Kreativitas terwujud ketika seorang anak menciptakan karakter, latar dan situasi dari ketiadaan dalam bermain peran. Kreativitas memungkinkan pemain untuk mengembangkan solusi unik terhadap masalah, menciptakan dialog yang autentik, dan membangun narasi yang koherensi. Sedangkan imajinasi sebagai motor penggerak dan memungkinkan pemain untuk merasakan emosi karakter, memahami motivasi yang berbeda dan mengalami situasi yang tidak pernah mereka hadapi dalam kehidupan didunia nyata.

Narasi 1: petualang jualan ikan dipasar

Berdasarkan hasil observasi disalah satu sudut pasar yang dipenuhi aroma laut. Peneliti mengamati sekelompok anak usia 5 tahun yang sedang menemani guru mereka. Perhatian mereka tidak tertuju pada daftar belanja, melainkan pada lapak ikan yang tertata rapi.

Kemudian ada salah satu anak, bernama zaki, dia menunjuk seekor ikan dengan mata melotot dan berbisik lihat itu ikan hiu, tanpa menunggu teman disebelahnya, almaira menyahut, bukan itu ikan paus yang sedang tidur. “Diskusi imajinatif pun pecah. Mereka tidak melihat ikan sebagai komoditas, melainkan sebagai karakter dari dunia khayalan mereka. Ada yang menyebutnya naga laut yang tertangkap dan ada pula yang menyebutnya kapal selam mini yang tersesat.

Ketika guru bertanya, “coba kalian deskripsikan ikan ini,” mereka tidak hanya menggunakan kata-kata sederhana. Rayhan berimajinasi. “Sisiknya seperti permata yang berkilauan saat terkena matahari” Sementara zafira menambahkan, “ikan ini punya sayap rahasia makanya dia bisa terbang didalam air”. Mereka menggunakan bahasa figuratif dan metafora yang kaya, dan menunjukkan bahwa imajinasi mereka mengolah pengalaman visual menjadi narasi yang unik.

Mereka bahkan berkreasi dengan gerakan. Zaki dengan kedua tangannya memeragakan ikan yang sedang “berenang kencang” almaira menirukan gerakan itu, dan menciptakan sebuah tarian kecil diantara

tumpukan ember dan keranjang. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mereka tidak terbatas pada ucapan melainkan juga terwujud dalam ekspresi fisik dan gerak tubuh.

d. Emosi dan Ekspresi

Emosi dan ekspresi dalam bermain peran sangat penting untuk mengembangkan kemampuan acting dan memahami karakter yang dimainkan. Dengan mengungkapkan ekspresi anak dapat mengenal dan memahami berbagai emosi seperti bahagia, sedih, marah dan takut.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana analisis kegiatan bermain peran dalam menggunakan alat benda dan properti dan bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa dan komunikasi serta kemampuan interaksi sosial anak. Dalam prosesnya, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh guru, tanpa melakukan intervensi langsung terhadap metode atau benda yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan diteliti bahwa terjadinya kegiatan bermain peran

sekali dalam seminggu dikelas Usman Bin Affan atau kelas B. Disini peneliti akan mengkaji secara mendalam bahwasanya kegiatan *pretend play* sangat bagus dilakukan dan terlihat pada hasil observasi yang telah dilakukan berdasarkan indikator tersebut. Seperti kegiatan bermain peran yang bertemakan tentang pasar dimulai dengan suasana yang penuh semangat dan antusias. Kemudian anak dengan sigap mengambil peran masing-masing, ada yang menjadi penjual dan sisanya menjadi pembeli.

Pada awalnya, terlihat beberapa anak masih bingung misalnya seorang anak bernama nayla yang berperan sebagai penjual sayur, hanya berdiri dibelakan, melihat hal itu, ibu siti mendekat dan memberikan contoh dialog “ayo nayla tawarkan daganganmu”. Coba bilang, “sayur segar” ayo dibeli ibu, setelah mendapat contoh nayla mulai mengikuti meskipun malu-malu. Dia berhasil menawarkan wortel kepada uwais.

Keterangan Indikator:

1. Kemampuan Mengambil Peran anak mampu memainkan peran dengan baik dan membangun hubungan yang lebih kuat dalam menyelesaikan konflik.

2. Bekerjasama dan Berkolaborasi anak mampu bekerjasama dengan temannya pada saat bermain peran seperti berbagi dan menunggu giliran saat bermain
3. Kreativitas dan imajinasi anak mampu menciptakan karakter, latar dan ide baru pada saat bermain peran
4. Emosi dan Ekspresi anak terlibat aktif dalam bermain peran sangat penting untuk mengembangkan kemampuan acting dan memahami karakter yang dimainkan. Dengan mengungkapkan ekspresi anak dapat mengenal dan memahami berbagai emosi seperti bahagia, sedih, marah dan takut.

Keterangan Kriteria:

1. **BB (Belum Berkembang):** Anak belum menunjukkan tanda-tanda kemampuan dalam indikator yang diamati. Masih sangat membutuhkan bimbingan yang lebih penuh, belum bisa menyimak dengan fokus, tidak merespon pertanyaan, atau belum berani berbicara sama sekali. Biasanya anak hanya diam, mengalihkan perhatian, atau menunjukkan perilaku pasif.
2. **MB (Mulai Berkembang):** Anak sudah mulai menunjukkan kemampuan dasar, tetapi masih belum konsisten dan perlu banyak stimulus. Anak mulai mencoba merespons pertanyaan, menyebut kata-kata sederhana, atau menyimak secara terbatas, namun masih sering perlu bantuan guru untuk memahami atau menyampaikan kembali informasi.

3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Anak telah menunjukkan kemampuan mengambil peran yang sesuai dengan usianya. Dapat memahami alur cerita sederhana, merespon pertanyaan dengan kalimat pendek, dan mulai mampu mengikuti alur percakapan atau menjelaskan sesuatu meskipun kadang masih ragu atau terbata-bata.

4. BSB (Berkembang Sangat Baik): anak sudah mampu aktif dan ekspresif dalam bermain peran sangat penting untuk mengembangkan kemampuan acting dan memahami karakter yang dimainkan. Dengan mengungkapkan ekspresi anak dapat mengenal dan memahami berbagai emosi seperti bahagia, sedih, marah dan takut.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Aspek-aspek yang menjadi fokus dalam penelitian ini telah dirumuskan sebelumnya, dan pada bagian ini akan dijelaskan kembali. Aspek-aspek tersebut mencakup:

1. Penggunaan Alat Benda dan Properti Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Al Rizky Padangsidempuan
2. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Al Rizky Padangsidempuan

Uraian mengenai fokus utama dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Penggunaan Alat Benda dan Properti Anak Usia Dini 5-6

Tahun di RA Al Rizky Padangsidempuan

Guru perlu merancang pembelajaran untuk mendukung perkembangan sosial anak dan aspek lainnya dengan terlebih dahulu menentukan tema dan tujuan kegiatan yang melibatkan benda sebagai alat bantu. Bermain adalah cara utama bagi anak usia 5-6 tahun untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan. Penggunaan alat, benda, dan properti dalam proses bermain ini memiliki peran yang sangat penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap alat benda dan properti yang diterapkan oleh guru di RA Al Rizky Padangsidempuan khususnya kelompok B.

Pertama, Guru akan memulai pembelajaran kegiatan dengan bertanya, "Siapa yang pernah diajak Ayah dan Ibu ke pasar?" kemudian Anak-anak akan diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya. Guru dapat bertanya tentang apa-apa saja yang mereka lihat dan beli di pasar.

Kedua, guru membuat dan menentukan tema yang ingin dimainkan, kemudian guru memilih tema yang sesuai dengan usia anak. Selanjutnya guru menyediakan alat peraga atau properti untuk bermain peran. Kemudian guru menjelaskan

alur cerita peran yang akan dimainkan oleh anak contohnya seperti “dipasar” dan peraturan permainannya harus dipatuhi agar bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik.

Ketiga, evaluasi setelah permainan selesai, guru mengumpulkan anak-anak kembali untuk berdiskusi. Dan menanyakan Bagaimana perasaan kalian saat menjadi penjual/pembeli dan anak menjawab asyik sekali ibu bermainnya apalagi jadi penjual dan saya pembelinya. Kemudian Guru menyimpulkan nilai-nilai yang didapat, seperti pentingnya bersikap ramah, berbagi, dan menggunakan kata-kata sopan seperti "tolong" dan "terima kasih".

Berdasarkan hasil wawancara secara mendalam yang dilakukan dengan ibu siti dikelas anak usia 5-6 tahun. Diperoleh gambaran bahwa kegiatan bermain peran dipandang sebagai salah satu metode bermain yang sangat penting dalam mendukung perkembangan sosial anak. Guru menyampaikan bahwasanya bermain peran adalah aktivitas anak yang menirukan tokoh atau profesi tertentu. Yang ada dalam kehidupan sehari-hari seperti menjadi dokter, guru, maupun pedagang. Menurut guru, kegiatan ini bukan sekedar permainan, melainkan sarana bagi anak untuk belajar

memahami lingkungan sosialnya dan membangun interaksi dengan teman sebaya.

Kemudian guru menjelaskan bahwa tujuan utama dari kegiatan bermain peran adalah melatih keterampilan sosial anak khususnya kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berbagi peran dengan orang lain. Selain itu, melalui bermain peran anak juga dapat mengembangkan daya imajinasi, kreativitas serta belajar menempatkan diri pada posisi orang lain sehingga tumbuh sikap empati kepada orang lain.

Wawancara kali ini dilakukan langsung diluar ruangan untuk mendapatkan perspektif ibu siti menjelaskan bagaimana lingkungan pasar yang kaya akan stimulasi dapat menjadi kelas yang besar dimana setiap benda dan properti memiliki nilai edukatif.

Kemudian ibu siti juga menekankan bahwa interaksi dengan para pedagang dan pengunjung pasar adalah bagian paling penting dari pembelajaran. Misalnya uang mainan yang mereka gunakan untuk belanja menjadi properti penting dalam melatih keterampilan sosial anak.

Ketika anak sedang berinteraksi dengan penjual, mereka belajar bagaimana cara berkomunikasi, mengucapkan “tolong dan terimakasih”serta melatih kepercayaan diri mereka. Dari

wawancara ini terlihat jelas bahwa dilingkungan pasar dengan segala properti dan bendanya, bukan hanya tempat untuk belanja tetapi juga sebuah laboratorium pembelajaran yang dinamis dan autentik bagi anak usia dini.³⁴

2. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Al Rizky Padangsidempuan

Perkembangan Sosial anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak, khususnya pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan berbahasa yang semakin kompleks, baik secara lisan maupun pemahaman. Mereka sudah mampu menyusun kalimat sederhana hingga kompleks, memahami instruksi dua atau tiga langkah, serta mulai menggunakan kata-kata untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan kebutuhan mereka. Hal ini didukung oleh pendapat ibu Dina Khairiah dalam penelitiannya, dia berpendapat anak usia dini yang memiliki kemampuan berbicara yang sangat baik dikatakan sebagai anak yang bijak dalam berbicara. Kecerdasan linguistik sangat penting untuk kegiatan dan proses komunikasi sehari-hari. Diperlukan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.³⁵ Salah satu metode yang terbukti

³⁴ Wenny Murtalining Tyas dkk., "Melatih Bermain Peran Berdagang Dan Berbelanja Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini," *JIWAKERTA: Jurnal Ilmiah Wawasan Kuliah Kerja Nyata* 3, no. 1 (2022): 6–12, <https://doi.org/10.32528/jiwakerta.v3i1.7977>.

³⁵ Dina Khairiah dkk., "MENINGKATKAN KECERDASAN ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, no. 1 (2024).

mendukung pengembangan kecerdasan linguistik adalah penggunaan benda, media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap analisis bermain peran dalam mengembangkan sosial anak usia dini 5-6 tahun di kelas B, adapun indikator yang dilihat pada perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

Pertama, Kemampuan mengambil peran adalah keterampilan penting dalam kecerdasan sosial dan emosional anak. Ini adalah kemampuan untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain, memahami perasaan, pikiran dan motivasi mereka. Dengan menguasai kemampuan ini anak bisa berkomunikasi lebih efektif, membangun hubungan yang lebih kuat, dan menyelesaikan konflik dengan lebih baik.

Kedua, bekerjasama dan berkolaborasi Menunjukkan bahwa anak sudah dapat bekerjasama dan berkolaborasi dalam kegiatan bermain peran dengan baik. Misalnya “aku menjadi penjual dan kamu menjadi pembeli”. Scenario dalam bermain peran menuntut anak untuk berkolaborasi mereka harus bekerjasama untuk tujuan bersama seperti berbagi, menunggu giliran dan menyelesaikan konflik dengan bernegosiasi.

Ketiga, Kreativitas terwujud ketika seseorang menciptakan karakter, latar dan situasi dari ketiadaan dalam bermain peran. Kreativitas memungkinkan pemain untuk mengembangkan solusi unik terhadap masalah, menciptakan dialog yang autentik, dan membangun narasi yang koherensi. Sedangkan imajinasi sebagai motor penggerak dan memungkinkan pemain untuk merasakan emosi karakter, memahami motivasi yang berbeda dan mengalami situasi yang tidak pernah mereka hadapi dalam kehidupan di dunia nyata.

Keempat, Emosi dan ekspresi dalam bermain peran sangat penting untuk mengembangkan kemampuan acting dan memahami karakter yang dimainkan. Dengan mengungkapkan ekspresi anak dapat mengenal dan memahami berbagai emosi seperti bahagia, sedih, marah dan takut.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana analisis kegiatan bermain peran dalam menggunakan alat benda dan properti dan bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan komunikasi dan kemampuan interaksi sosial anak. Dalam prosesnya, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh guru, tanpa melakukan

intervensi langsung terhadap metode atau benda yang digunakan.³⁶

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran bukan hanya menjadi alat dalam membantu belajar yang menarik, tetapi juga mampu mendukung proses penyerapan komunikasi melalui pengalaman belajar yang bermakna, sejalan dengan teori perkembangan sosial dan bahasa pada anak usia dini.

Pada penelitian ini terdapat 2 anak yang masih berada pada kategori belum berkembang pertama pada indikator bekerjasama dan berkolaborasi. Guru Mengatakan bahwasanya anak tersebut memiliki keterbatasan dalam perkembangan sosialnya, pada saat melakukan observasi peneliti melihat secara langsung, selain keterlambatan dalam aspek sosial dan bahasa, anak juga menunjukkan beberapa karakteristik perilaku yang menghambat proses belajarnya, antara lain:

1. Kesulitan dalam berkomunikasi secara verbal, baik dengan guru maupun teman sebaya. Anak lebih sering diam atau menjawab dengan kata yang tidak jelas.
2. Mudah terdistraksi dan sering berjalan-jalan di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung, termasuk saat bermain peran.

³⁶ Ahmad Zikri, *Pengaruh Pretend Play terhadap Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah*, vol.18 no.1 (2025): 66–73.

3. Cenderung mengganggu teman saat kegiatan berlangsung, misalnya dengan menyentuh atau mengalihkan perhatian teman saat guru sedang menyampaikan materi.
4. Tidak fokus saat bermain peran dan sulit memahami isi materi yang disampaikan guru secara langsung.

Kondisi ini menunjukkan bahwa anak memiliki hambatan dalam kemampuan konsentrasi, komunikasi verbal, dan pengendalian perilaku, yang berdampak pada rendahnya perkembangan sosial. Faktor awal yang mempengaruhi perkembangan sosial anak tersebut yaitu faktor genetik yang dia bawa dari lahir.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa terdapat beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan agar hasil penelitian ini dapat dipahami secara seimbang, yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan, yaitu RA Al-Rizky Kota Padangsidempuan, dan hanya melibatkan anak-anak usia 5-6 tahun pada kelas B yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh anak usia dini di luar lingkungan tersebut.
2. Peneliti menyadari bahwa tidak ada jaminan semua responden memberikan jawaban yang sepenuhnya jujur saat wawancara. Meski demikian, hal ini tidak mengurangi semangat peneliti untuk melanjutkan proses penelitian dan mencari data yang dibutuhkan.

3. Fokus pada kegiatan bermain peran Saja. *Pretend play* yang diteliti dibatasi hanya pada kegiatan bermain peran. Jenis kegiatan bermain peran seperti keranjang belanja, uang main (koin atau kertas) tidak dianalisis dalam penelitian ini.³⁷

³⁷ Fika Novia Ilsa, *Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*, 4 (2020).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa analisis kegiatan *pretend play* dalam perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di kota padangsidempuan. Kegiatan ini dilaksanakan secara terstruktur dan rutin, dengan persiapan matang dari guru serta pendekatan yang menyenangkan dan mendidik. Kegiatan tersebut sudah berkembang sangat baik yang meliputi empat indikator perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun diantaranya, kemampuan mengambil peran, bekerjasama atau berkolaborasi, kreativitas atau imajinasi, dan emosi ataupun ekspresi.³⁸

Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas, serta observasi langsung selama kegiatan berlangsung, menunjukkan adanya peningkatan kegiatan *pretend play* yang dilakukan dalam perkembangan sosial serta kemampuan mengambil peran. Kegiatan ini juga menjadi sarana yang efektif dalam pembentukan karakter positif pada anak seperti kerjasama, kemandirian, dan rasa percaya diri. Bagi anak usia 5-6 tahun, *pretend play* adalah jembatan penting dari bermain pura-pura individual menuju interaksi sosial yang terorganisir. Keberhasilannya diukur dari kemampuan anak untuk bernegosiasi secara damai, menunjukkan empati, dan mengelola emosinya sendiri dalam konteks interaksi kelompok.

³⁸ Astri Chintya Astana dkk., "Pengaruh Pretend Play dan Jenis Kelamin terhadap Kemampuan Berpikir Divergen Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 597, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.417>.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan implikasi secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

a. Pengembangan Teori Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Islam

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan Islam anak usia dini, khususnya dalam penguatan pembelajaran berbasis aktivitas nyata (*experiential learning*) yang sejalan dengan nilai-nilai ajaran Islam. Kegiatan *pretend play* sebagai bentuk pembelajaran aktif mendukung konsep pengembangan holistik anak yang menjadi dasar dalam kurikulum PIAUD, termasuk aspek motorik, kognitif, sosial-emosional, dan spiritual.

b. Pengayaan Literatur Akademik di Prodi PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Penelitian ini juga menambah khazanah literatur akademik di lingkungan Prodi PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Temuan ini dapat memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya dan menjadi referensi bagi mahasiswa maupun dosen dalam pengembangan pembelajaran inovatif di lingkungan PAUD, khususnya dalam konteks pendidikan Islam.

c. Kontribusi pada Metodologi Penelitian Kualitatif PAUD

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi mahasiswa PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidempuan yang ingin meneliti pembelajaran berbasis aktivitas, terutama terkait pengembangan motorik halus anak usia dini. Teknik observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi yang dikombinasikan secara sistematis, menjadi model yang dapat dikembangkan lebih lanjut pada penelitian-penelitian mendatang.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru PAUD

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH) yang mengintegrasikan kegiatan *pretend play* sebagai pembelajaran aktif yang mendorong perkembangan sosial anak. Guru dapat mengeksplorasi bentuk kegiatan serupa menggunakan alat dan bahan lainnya yang ramah lingkungan dan mendidik.

b. Bagi Kepala Sekolah

Pihak manajemen lembaga PAUD, termasuk kepala sekolah, dapat menjadikan kegiatan *pretend play* ini sebagai program unggulan yang mendukung pencapaian indikator perkembangan anak, serta meningkatkan citra sekolah yang responsif terhadap kebutuhan tumbuh kembang anak usia dini.

c. Bagi Prodi PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dan diskusi dalam mata kuliah seperti Perkembangan Anak Usia Dini, Strategi

Pembelajaran PIAUD, atau Kurikulum PIAUD. Mahasiswa dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai inspirasi dalam praktik mengajar, maupun dalam merancang tugas akhir (skripsi) yang relevan.

d. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan inspirasi bagi orang tua dalam menciptakan kegiatan kreatif bersama anak di rumah. Kegiatan *pretend play* yang sederhana namun efektif dapat menjadi kegiatan edukatif keluarga yang mempererat hubungan emosional sekaligus mendukung perkembangan sosial anak.

C. Saran

Berikut adalah saran dari peneliti yang diambil dari kesimpulan dengan konteks kegiatan bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini:

1. Bagi Guru, disarankan untuk terus memanfaatkan bermain peran sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Serta dikaitkan dengan tema pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut analisis kegiatan bermain peran terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti perkembangan sosial-emosional dan kognitif, agar diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dalam praktik pembelajaran anak usia dini.

3. Bagi Mahasiswa Prodi PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan., diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk pengembangan skripsi atau tugas akhir lainnya, serta mempraktikkan kegiatan serupa saat melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di lembaga PAUD mitra kampus.
4. Bagi Dosen PIAUD, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memperkaya bahan ajar pada mata kuliah terkait pengembangan keterampilan anak usia dini, sekaligus mendorong mahasiswa untuk melakukan penelitian-penelitian berbasis praktik di lapangan.
5. Bagi Lembaga PAUD, khususnya RA Al-Rizky, disarankan untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan *pretend play* (bermain pura-pura) sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, zuchri. (2021). *"Metode Penelitian Kualitatif"*. Cetakan 1. Disunting oleh Patta Rapanna. CV. Syakir Media Press,
- Ahmad Zikri. (2025). *"Pengaruh Pretend Play terhadap Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah"*. vol.18 no.1: 66–73.
- Alfansyur, Andarusni, dan Mariyani. (2020) “Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial.” *Historis* 5, no. 2: 146–50.
- Amri, Nur Alim, dan Intisari. (2019). “Pretend Play Sebagai Dasar Pengembangan Karakter Anak Usia Dini.” *PEMBELAJARAN: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 3, no. 1: 36. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.6864>.
- Anisyah, Nur. (2020). “Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak Anak Usia Dini.” *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1: 11. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i1.1472>.
- Astana, Astri Chintya, Rien Syafrina, dan Karnadi. (2020). “Pengaruh Pretend Play dan Jenis Kelamin terhadap Kemampuan Berpikir Divergen Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2: 597. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.417>.
- Br Sitepu, Yustiani Perbina Br, Rani Hasanah Br Solin, Zakiya Albana, dan Verga Rimarsha Sabri. (2024). “Pretend Play: Pengaruh Permainan Pura-Pura terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah.” *Culture education and technology research (Cetera)* 1, no. 2: 50–66. <https://doi.org/10.31004/ctr.v1i2.37>.
- Dina Khairiah Dkk., (2024). "Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, no. 1.
- Dr. H. Zuchri abdussamad S.I.K M.SI. *metode penelitian kualitatif*. t.t.
- Emiliza, Tiara. (2019). *"Konsep Psikososial Menurut Teori Erik H.Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam"*. 24–25.
- Etivali, Adzroil Ula Al. (2019). *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*. 10 no.2: 212–37.
- Fitrotin, Umi. *Peran Bermain dalam Pengembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. t.t.
- Harianja, Ade Lasma, Rosmaimuna Siregar, dan Jumaita Nopriani Lubis. (2023) “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4: 4871–80. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>.

- Hartinah. (2020.) *"Metode Bermain Peran Dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun"*.
- Hasni, Uswatul. (2021). "Peran Orangtua dalam Mendidik Anak Sejak Usia Dini di Lingkungan Keluarga." *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 1, no. 2: 200–213. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3442>.
- Husnah, Ulfiatul, dan Hisbiyatul Hasanah. (2019). *"Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember"*. 3, no. 1.
- Ilsa, Fika Novia. (2020). *"Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini"*.vol. 4.
- Khan, Rosa Imani, dan Linda Dwiyantri. (2021 Juni 8). *Pretend Play Untuk Melatih Soft Skill Anak*.
- Lexy J. Meolong, sugiyono. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Vol. 16. Bandung.
- Mardiyawati Yunus. (2016). *"Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam"*. ORBIT Publishing.
- Mujriyanti, Ana, dan Hamli Darni. (2022 Oktober). *Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK*. 278.
- Mulyani, Elin. (2023). *"Efektivitas Pretend Play terhadap Perkembangan Theory of Mind pada Anak Usia Prasekolah"*. 7.
- Mulyati, Indah, Desni Yuniarni, dan Dian Miranda. *Pelaksanaan Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. t.t.
- Murdianti, Dessy, dan Dian Veronika Sakti Kaloeti. (2019). "Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal EMPATI* 8, no. 1: 221–27. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.23597>.
- Najrul Jimatul Rizki. *Teori Perkembangan Sosial Dan Kepribadian Dari Erikson (Konsep, Tahap Perkembangan, Kritik & Revisi, Dan Penerapan)*. T.T., 153–72.
- Novita Sari. (2021). *Melatih Soft Skill Anak Usia Dini Melalui Pretend Play Di Tk 'Aisyiyah Sukarame Bandar Lampung"*.
- Nurul, Annafi', Ilmi Azizah, Agustina Amelia Dewi, Ramdhani Novi Maryanti, dan Rasita Nur Mar'atussholihah. *Seni Peran Untuk Anak Usia Dini*. t.t.
- Nurul zahraini, khadijah. (2021). *"Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya"*.
- Prihtyaningsih, Nurvi. *Efektivitas Metode Pretend Play Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik Kelas Ii Sdlb Di Slb Ma'arif Muntilan*. T.T.

- Puji Lestari. (2018). "Efektifitas Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung".
- Rita Nofianti. (2021). "Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Edu Publisher.
- Shalehah, Anisatus, M Syarif Hidayatullah, dan Dwi Nur Rachmah. (2018 Oktober) "Penerapan Cooperative Play Dalam Bentuk Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini. vol.1 no.2: 85.
- Sulaiman, Umar, dan Nur Ardianti. "Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. t.t.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tyas, Wenny Murtalining, Nuraini Kusumaningtyas, dan Siti Nursyamsiyah. (2022). "Melatih Bermain Peran Berdagang Dan Berbelanja Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini." *JIWAKERTA: Jurnal Ilmiah Wawasan Kuliah Kerja Nyata* 3, no. 1: 6–12. <https://doi.org/10.32528/jiwakerta.v3i1.7977>.
- Ulfa, Fitria. (2009). *Pengaruh Terapi Bermain Sosial: Cooperative Play Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosialisasi Anak Autis Di Sekolah Kebutuhan Khusus Bangun Bangsa Surabaya*.
- Widyorini, Endang, dan Shabrina Aprililita Ismawan. (2023). "Efektivitas Teknik Role Play untuk Menurunkan Perilaku Agresivitas Anak di Sekolah." *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling* 13, no. 4: 1035. <https://doi.org/10.24127/gdn.v13i4.8629>.
- Wijayanti, Fiki, dan Natalia Devi Oktarina. (2023). "Efektifitas Pretend Play Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Dengan Retardasi Mental." *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama* 12, no. 2: 149. <https://doi.org/10.31596/jcu.v12i2.1557>.
- Zikri, Ahmad, Nila Anggreiny, dan Diny Amenike. (2025 Maret 23) "Pengaruh Pretend Play terhadap Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah." *Psyche 165 Journal*, 66–73. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.489>.

Lampiran 1

Lembar Observasi Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
Perkembangan Sosial	Kreativitas dan imajinasi	Anak mampu membayangkan gerakan-gerakan dan aksi dalam pikirannya.				
	Kemampuan mengambil peran	Anak mampu menggunakan benda yang ada disekitarnya sebagai alat properti.				
	Ekspresi dan emosi yang wajar	Anak mampu menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang sesuai dengan peran yang diambil.				
	Bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman sebaya	Anak mampu mendengarkan dan menghargai pendapat teman sebaya dan berkomunikasi dengan baik.				

Lampiran 2

Rubrik Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Sosial Anak 5-6 Tahun

Indikator	Pernyataan	Skor
Anak menunjukkan kreativitas dan imajinasi	Anak selalu membantu temannya	4
	Anak sering Membantu temannya	3
	Kadang-kadang membantu temannya	2
	Tidak pernah membantu temannya	1
Anak menunjukkan kemampuan mengambil peran	Anak sangat aktif, membantu mengarahkan kelompok untuk mencapai kesepakatan bersama	4
	Anak aktif berdiskusi dan berkontribusi dalam mencari Solusi	3
	Anak terlibat sesekali, namun kurang aktif menyampaikan pendapat	2
	Anak tidak pernah terlibat dalam pemecahan masalah dan tidak peduli dengan kesepakatan	1
Anak menunjukkan ekspresi dan emosi yang wajar	Anak sangat menghargai, memberi respon positif, dan mendorong partisipasi anggota lain	4
	Anak konsisten menghargai dan mendengarkan pendapat anggota lain	3
	Anak terkadang menunjukkan sikap menghargai	2
	Anak tidak menghargai pendapat atau kontribusi anggota lain	1
Anak dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman sebaya	Selalu aktif, adil dalam berbagi tugas, mendorong dan membantu anggota lain	4
	Anak aktif dan bertanggung jawab, mendukung pembagian tugas secara umum	3
	Kadang anak terlibat, hanya menjalankan tugas saat diminta	2
	Anak tidak aktif, tidak mengambil giliran atau menjalankan tugas.	1

Keterangan:

BB (Belum Berkembang)	: 1
MB (Mulai Berkembang)	: 2
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	: 3
BSB (Berkembang Sangat Baik)	: 4

Kriteria penilaian Observasi Perkembangan Sosial anak

Nilai Persentase	Kategori
$\geq 85 \%$	Sangat Baik
70-84%	Baik
51-69%	Cukup Baik
0-50%	Kurang Baik

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI ANAK

Nama Sekolah : RA Al-Rizky Pudun Jae

Nama Guru Pengampu : Siti Aisah Pane S.Pd

Kelas/ Semester : Abu Bakar/1 (Ganjil)

Tanggal Observasi : 19 Agustus 2025

No.	Aspek Pengamatan	Skor Nilai				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya		✓			Anak Mulai Menunjukkan Kemampuan dalam Mencapai Indikator Seperti yang diharapkan
2.	Anak mampu mengendalikan dan mengekspresikan emosi yang wajar seperti senang, marah, takut dan lain-lain	✓				Anak Belum Mencapai Indikator Sesuai Yang diharapkan
3.	Anak mampu menyapa dan memperkenalkan diri kedepan teman-temannya		✓			Anak Mulai Menunjukkan Kemampuan dalam Mencapai Indikator Seperti yang diharapkan
4.	Anak menunjukkan rasa percaya diri ketika guru memberikan ruang untuk bercerita dan bertanya.			✓		Anak Menunjukkan Kemampuan Sesuai Indikator

5.	Anak menunjukkan kemampuan mengambil peran.		✓			Anak Mulai Menunjukkan Kemampuan dalam Mencapai Indikator Seperti yang diharapkan
6.	Anak dapat memberikan pertanyaan dan jawaban pada saat menanggapi isi cerita				✓	Anak Mampu Melaksanakan Kegiatan bermain pura-pura Tanpa Bantuan Secara cepat dan Benar
7.	Anak mampu menyelesaikan masalah yang sedang dialami	✓				Anak Belum Mencapai Indikator Sesuai Yang diharapkan
8.	Anak mampu bersikap baik dan bekerja sama serta tidak memukul ataupun mengambil barang temannya.			✓		Anak Menunjukkan Kemampuan Sesuai Indikator perkembangan sosial.
9.	Anak dapat secara verbal menyatakan “giliran saya” ataupun “giliranmu”	✓				Anak Belum Mencapai Indikator Sesuai Yang diharapkan
10.	Anak mampu berdiskusi dengan temannya tentang berbagai kreativitas dan imajinasi.			✓		Anak Menunjukkan Kemampuan Sesuai Indikator

Keterangan:

BB = Anak Belum Mencapai Indikator Sesuai Yang diharapkan

MB = Anak Mulai Menunjukkan Kemampuan dalam Mencapai Indikator Seperti yang diharapkan

BSH = Anak Menunjukkan Kemampuan Sesuai Indikator

BSB = Anak Mampu Melaksanakan Kegiatan Bercerita Tanpa Bantuan Secara Ceat, tepat/lengkap dan Benar

Diketahui Oleh

Padangsidimpuan, 21 Agustus 2025

Observer

Rahimah AR
NIM. 2120600006

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Sekolah : RA Al-Rizky
Nama Guru Pengampu : Siti Aisah Pane S.Pd
Kelas/ Semester : Abu Bakar/1 (Ganjil)
Tanggal Observasi : 21 Agustus 2025

No.	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Guru menggunakan alat/media kegiatan <i>pretend play</i> dalam pembelajaran	✓		Memudahkan anak untuk kegiatan bermain pura-pura
2.	Guru mampu memberikan suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak bosan	✓		Guru memberikan cerita yang menarik pada saat kegiatan <i>pretend play</i>
3.	Guru memberikan stimulus sebelum dan sesudah bermain pura-pura	✓		Membuat anak lebih fokus pada saat bermain pura-pura dan lebih semangat
4.	Guru mengaitkan cerita dengan kehidupan sehari-hari anak		✓	Menoton dan menceritakan kegiatan bermain pura-pura (misalnya dokter, pemadam kebakaran dan petualang.
5.	Guru menerapkan pembelajaran kegiatan <i>pretend play</i> untuk meningkatkan perkembangan sosial anak	✓		Sosial anak penting untuk dikembangkan dari masa anak usia dini

6.	Guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya ataupun berdiskusi dengan temannya	✓		Memberikan anak peluang untuk tampil percaya diri dan bertanggung jawab
7.	Guru memberikan hadiah apresiasi untuk anak yang sudah berani tampil pada saat bermain pura-pura	✓		membuat semangat anak agar anak lebih terbuka pada saat pembelajaran.
8.	Anak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran kegiatan <i>pretend play</i>		✓	Sebagian anak belum aktif sepenuhnya dalam mengikuti pembelajaran
9.	Guru melakukan penilaian formatif selama pembelajaran		✓	Guru tidak melakukan penilaian
10.	Suasana kelas kondusif dan mendukung proses belajar mengajar.	✓		Suasana kelas yang bersih dan disiplin membuat kelas menjadi kondusif

Diketahui Oleh

Padangsidimpun, 21 Agustus 2025

Observer

Rahimah AR
NIM. 2120600006

Lampiran 5

LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama Sekolah : RA Al-Rizky
Nama Guru Pengampu : Elfiani Lubis, S.Pd
Tanggal Wawancara : Senin 20 Agustus 2025
Pukul : 09.00 WIB

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Menurut ibu, apakah ada pengaruh kegiatan pretend play terhadap perkembangan sosial anak?	Ya, kegiatan <i>pretend play</i> memiliki pengaruh positif yang sangat kuat. Dan menyediakan ruang belajar bagi anak untuk berlatih dan menginternalisasi keterampilan sosial yang kompleks dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Karena dapat membantu mereka tumbuh menjadi individu yang lebih empatik, kooperatif, dan terampil secara sosial.
2.	Menurut ibu, apa saja karakter yang dikembangkan oleh anak dalam kegiatan pretend play?	Tergantung peran yang akan dimainkan apakah dia berperan sebagai petualang pahlawan super kemudian anak menggunakan handuk dan diikat dilehernya sebagai jubah dan berpura-pura terbang. Seolah-olah dia berperan sebagai orang yang diidolakannya.
3.	Menurut ibu, bagaimana tantangan yang dihadapi guru dalam melakukan kegiatan pretend play dengan anak?	Tantangannya yang sering dihadapi guru dalam kegiatan seperti keterbatasan ruangan dan alat. Nah ini seringkali terjadi karena ruang kelas tidak cukup luas atau fleksibel untuk mengakomodasi area bermain peran yang berbeda

		(misalnya area dapur, rumah sakit, ataupun toko). Keterbatasan properti (kostum, alat peraga) juga membatasi variasi tema permainan.
4.	Menurut ibu, apakah penerapan kegiatan pretend play digunakan secara efektif dan efisien?	Ya, bagus secara efektif dan efisien karena kita memerankan anak itu sesuai dengan kemampuan dia bukannya kita menuntut 100% harus pandai dia memerankan peran yang dimainkannya.
5.	Menurut ibu, apa peran yang sering dimainkan oleh anak dalam kegiatan pretend play?	Peran yang sering dimainkan anak misalnya menjadi dokter dan anak yang lain menjadi pasiennya. Jadi, seolah-olah dia menyuntik dan menanyakan penyakit kepada pasien. Itulah peran yang disukai oleh anak.
6.	Menurut ibu, bagaimana cara menentukan tujuan kegiatan pretend play untuk meningkatkan perkembangan sosial anak?	Pertama sebelum berperan kita harus membuat rp-ph terlebih dahulu. Kemudian kita menentukan tujuan kegiatan yang akan dimainkan agar kegiatan tersebut terarah dan maksimal dalam meningkatkan perkembangan sosial anak. Tujuannya tidak boleh hanya sekadar "anak bermain," tetapi harus terukur dan fokus pada keterampilan sosial tertentu yang ingin dikuasai anak.

7.	Menurut ibu, apakah ada kekurangan atau kelebihan dalam menggunakan metode kegiatan pretend play?	Ya ada, Sama seperti metode pembelajaran lainnya, kegiatan <i>pretend play</i> (bermain pura-pura) memiliki kelebihan yang luar biasa untuk perkembangan anak, namun juga memiliki kekurangan atau tantangan dalam penerapannya. Selain itu, Kelebihan <i>pretend play</i> dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial-emosional anak jauh melebihi kekurangannya. Kekurangan yang ada lebih merupakan tantangan implementasi yang harus diatasi dengan perencanaan yang matang, observasi terstruktur, dan peran fasilitator yang bijaksana.
8.	Menurut ibu, apa saja fasilitas yang disediakan disekolah untuk mendukung kegiatan pretend play dalam perkembangan sosial?	Fasilitas yang disediakan sekolah memainkan peran krusial dalam menentukan seberapa efektif kegiatan <i>pretend play</i> untuk dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Fasilitas yang baik akan membuat skenario bermain lebih kaya, fleksibel, dan menarik.
9.	Menurut ibu, apa saja indikator yang digunakan untuk menilai keberhasilan anak dalam kegiatan pretend play dalam proses pembelajaran?	Untuk menilai keberhasilan anak dalam kegiatan <i>pretend play</i> , kita tidak hanya melihat apakah anak itu bermain, dan apakah mereka mencapai tujuan perkembangan sosial, kognitif, dan bahasa yang telah ditetapkan. Selain itu, indikator keberhasilan ini harus bersifat observasional dan fokus pada perilaku

		yang ditunjukkan anak selama bermain.
10.	Menurut ibu, apa peran ibu sebagai kepala sekolah dalam meningkatkan kegiatan kualitas pembelajaran kegiatan pretend play disekolah ini dan mengapa kegiatan pretend play itu penting untuk anak usia dini?	Sebagai Kepala Sekolah (Kepsek), peran Ibu sangat krusial karena Ibu adalah pemimpin visioner dan manajerial yang bertanggung jawab dan dapat memastikan bahwa kegiatan pembelajaran, termasuk <i>pretend play</i> , harus berjalan dengan kualitas terbaik.

Diketahui Oleh

Padangsidimpuan, 20 Agustus 2025

Observer

Rahimah AR
NIM. 2120600006

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

Satuan Pendidikan : RA Al-Rizky
Nama Validator : Agung Kaisar Siregar, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

1 = Tidak Valid 3 = Valid
 2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

Aspek Perkembangan	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
Perkembangan Sosial	Kreativitas dan imajinasi	Anak mampu membayangkan gerakan-gerakan dan aksi dalam pikirannya.				
	Kemampuan mengambil peran	Anak mampu menggunakan benda yang ada disekitarnya sebagai alat properti.				
	Ekspresi dan emosi yang wajar	Anak mampu menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang sesuai dengan peran yang diambil.				

	Bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman sebaya	Anak mampu mendengarkan dan menghargai pendapat teman sebaya dan berkomunikasi dengan baik.				
--	--	--	--	--	--	--

Hasil Observasi
Tabel Observasi Pertemuan Ke-1

No	Nama Anak	Kreativitas dan imajinasi	Kemampuan mengambil peran	Ekspresi dan emosi yang wajar	Bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman sebaya	Keterangan	Jumlah Skor
1	A.R.K	2	2	2	2	MB	8
2	H.F.K	2	2	2	2	MB	8
3	N.Z.W	3	3	3	3	BSH	12
4	A.N.G	4	4	4	4	BSB	16
5	A.L.G	3	3	3	3	BSH	12
6	R.V.N	4	4	4	4	BSB	16
7	A.B.D	3	3	3	3	BSH	12
8	R.F.N	2	2	2	2	MB	8
9	N.Y.L	1	1	1	1	BB	4
10	Z.F.R	4	4	4	4	BSB	16
11	N.V.L	3	3	3	3	BSH	12
12	A.B.I	4	4	4	4	BSB	16
13	U.W.S	4	4	4	4	BSB	16
14	R.Y.D	2	2	2	2	MB	8
15	H.K.L	2	2	2	2	MB	8
16	A.M.R	1	1	1	1	BB	4
17	R.Y.N	2	2	2	2	MB	8
18	A.R.Q	3	3	3	3	BSH	12
19	Z.K	2	2	2	2	MB	8
20	R.F	3	3	3	3	BSH	12
	TOTAL						216

Kriteria/Kategori

BB: Belum Berkembang (0-25%)

MB: Mulai Berkembang (26-50%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51-75%)

BSB: Berkembang Sangat Baik (76-100%)

Hasil Observasi
Tabel Observasi Pertemuan Ke-2

No	Nama Anak	Kreativitas dan imajinasi	Kemampuan mengambil peran	Ekspresi dan emosi yang wajar	Bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman sebaya	Keterangan	Jumlah Skor
1	A.R.K	4	4	4	4	BSB	16
2	H.F.K	3	3	3	3	BSH	12
3	N.Z.W	3	3	3	3	BSH	12
4	A.N.G	4	4	4	4	BSB	16
5	A.L.G	4	4	4	4	BSB	16
6	R.V.N	3	3	3	3	BSH	12
7	A.B.D	3	3	3	3	BSH	12
8	R.F.N	3	3	3	3	BSH	12
9	N.Y.L	4	4	4	4	BSB	16
10	Z.F.R	3	3	3	3	BSH	12
11	N.V.L	3	3	3	3	BSH	12
12	A.B.I	4	4	4	4	BSB	16
13	U.W.S	3	3	3	3	BSH	12
14	R.Y.D	3	3	3	3	BSH	12
15	H.K.L	4	4	4	4	BSB	16
16	A.M.R	4	4	4	4	BSB	16
17	R.Y.N	3	3	3	3	BSH	12
18	A.R.Q	4	4	4	4	BSB	16
19	Z.K	3	3	3	3	BSH	12
20	R.F	4	4	4	4	BSB	16
	TOTAL						276

Kriteria/Kategori

BB: Belum Berkembang (0-25%)

MB: Mulai Berkembang (26-50%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51-75%)

BSB: Berkembang Sangat Baik (76-100%)

Dokumentasi

Gambar 4.1
Guru Mengajukan Pertanyaan Setelah
Selesai Bermain Pura-pura



Gambar 4.2
Anak sedang melakukan bermain pura-pura dengan
menunjukkan karakternya masing-masing



Gambar 4.3
Anak sudah selesai melakukan
kegiatan bermain *pretend play*



Gambar 4.4
Guru Sedang Mengawasi Dan Melindungi Anak Pada Saat Kegiatan *pretend play*



Gambar 4.5

Guru sedang menceritakan kegiatan *pretend play* kepada anak sesuai karakternya masing-masing



Gambar 4.6

Wawancara dengan Guru/Pendidik



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Rahimah AR
NIM : 2120600006
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tanggal lahir : Medan, 22 Januari 2004
Anak Ke : 1 (Satu)
Alamat Lengkap : Jl. Lintas Sibuhuan Desa Sialambue Kec. Barumun
Kab. Padang Lawas
Telp. Hp : 083134540184
Email : rahimahar976@gmail.com

B. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Alm. Ahmad Muhajir AR
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Salmahera Nasution
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

C. PENDIDIKAN

SD : SD Swasta AL-WASHLIYAH NO. 31
Pekan Labuhan

MTS : Mts PonPes Ruhul Islam Sialambue

MA : MA PonPes Aek Hayuara Sibuhuan

D. ORGANISASI

1. PMPL (Persatuan Mahasiswa Padang Lawas)



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 Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor : B² 203/Un.28/E.1/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

26 Mei 2025

Kepada Yth:

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| 1. Efrida Mandasari Dlt, M.Psi | (Pembimbing I) |
| 2. Dina Khairiah, M.Pd | (Pembimbing II) |

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama	: Rahimah AR
NIM	: 2120600006
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: Analisis Kegiatan Pretend Play dalam Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidimpuan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2021 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerja sama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S.Psi., M.A
NIP. 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PIAUD



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



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 : 3246/Un.28/E.2/TL.00.9/07/2025

02 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala RA AL Rizky Pudun Jae Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Rahimah AR
NIM : 2120600006
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Desa Salambue, Kec. Barumun Kab. Padang Lawas

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Analisis Kegiatan *Pretend Play* Dalam Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Rizky Pudun Jae Padangsidimpuan**".

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

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum
Perencanaan Dan Keuangan



Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd.

NIP 19710424 199903 1 004



RAUDHATUL ATHFAL AL-RIZKY

Jl. Jend. Besar A. Haris Nasution Desa. Pudun Jae

Kec. Padangsidempuan Batunadua

KOTA PADANGSIDIMPUAN

Email: Raalrizkyisthebest@gmail.com

Hp. 085370544873 Kode pos. 22731

SURAT BALASAN DAN PERNYATAAN IZIN RISET PENELITIAN

Nonor : B.378/RA.AR /PSP/08/2025
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Ahmad Addary Padangsidempuan

di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 02 Juli 2025 perihal Izin Riset Penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama Rahimah AR dengan judul, "*Analisis Kegiatan Pretend Play Dalam Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Rizky Pudun Jae Padangsidempuan*".

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dilakukan di Jam Keja atau hari sekolah setelah tanggal ditetapkan

Demikian surat balasan dari kami.

Padangsidempuan, 25 Agustus 2025

Kepala RA Al-Rizky

ELFIANI, S.Pd