

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM
MENGEMBANGKAN SIKAP SOSIAL ANAK USIA DINI DI
ROUDHOTUL ATFHAL AL-ISHLAH SUKA DAMAI NATAR
LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

¹Ambar Wati ²Suci Hartati ³Ani Latifah

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung

1ambarrrrr343@gmail.com

Keywords:

role playing method,
social attitudes of early
childhood

Abstract

This research is based on the problem of the low social skills of young children, and in general the problem of this research is "How to improve children's social skills through the application of role playing methods in Roudhotul atfhah al-ishlah like peace Natar South Lampung Academic year 2023/2024 ?" which is formulated as follows: (1) How is the role playing method applied in improving children's social skills in Roudhotul atfhah al-ishlah like peace Natar, South Lampung? The aim to be achieved is to obtain an overview of improving the social skills of early childhood in Roudhotul atfhah al-ishlah like peace Natar, South Lampung through the application of role-playing methods. The research method used is Classroom Action Research (PTK) to improve the learning process of children's social skills and speaking skills through the application of role-playing methods. PTK was carried out in two cycles, with the subject being 25 children from group B, Roudhotul atfhah al-ishlah, like peace, Natar, South Lampung. From the results of the implementation and observations made, there was quite a large increase, especially in cycle two. It is recommended for teachers that social skills and speaking skills be further developed, both in learning, implementing and evaluating learning. It is hoped that future researchers will be able to conduct research on children's social and speaking skills using other methods.

PENDAHULUAN

Pada masa kanak-kanak ada dorongan yang kuat untuk bergaul dengan orang lain dan ingin diterima oleh orang lain (Hurlock, 2002). Oleh sebab itu hendaknya anak-anak perlu diberikan keterampilan sosial untuk dapat membantu mereka dalam berteman dan menjalin persahabatan. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik, akan lebih percaya diri, mampu bekerja sama dan memiliki prestasi belajar yang baik.

Sedangkan anak yang kurang memiliki keterampilan sosial cenderung sulit untuk mengontrol diri dengan baik, sulit untuk berempati dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Pendapat (Sujiono, 2010) keterampilan sosial sebagai suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, kerampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain, kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai. Fatimah keterampilan sosial (*social Skill*) adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku (Fatimah, 2006). Seefeld dan Barbour (Perdani, 2013) menjelaskan bahwa keterampilan sosial meliputi keterampilan berkomunikasi,

berbagi (sharing), bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat.

Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat siap untuk belajar bersama dengan orang lain. Kemampuan berkomunikasi adalah perilaku-perilaku yang diajari, yang digunakan individu dalam situasi-situasi interpersonal untuk memperoleh atau memelihara penguatan dari lingkungannya. Goleman (Golema, 1995) menjelaskan bahwa orang-orang yang terampil dalam berinteraksi sosial memiliki kecerdasan sosial yang dapat menjalin hubungan dengan orang lain dengan cukup lancar, peka membaca reaksi dan perasaan mereka, mampu memimpin dan mengorganisasi serta pintar menangani perselisihan yang muncul. 6 Lebih lanjut Goleman (1995) menjelaskan bahwa hubungan sosial yang baik dapat ditinjau dari dimensi-dimensi keterampilan sosial yaitu: dimensi penaruh, dimensi komunikasi, dimensi manajemen konflik, dimensi kepemimpinan, dimensi katalisator. Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan pada kelompok B keterampilan sosial masih rendah.

Rendahnya keterampilan sosial anak membuat anak kurang mampu dalam menjalin interksi sosial dengan lingkungannya, selain itu pelaksanaan proses pembelajaran lebih berorientasi pada keaktifan guru sehingga

keterampilan sosial cenderung diabaikan. Akibatnya keterampilan sosial anak kurang berkembang secara optimal dan pembelajaran menjadi membosankan bagi anak (Andari et al., 2025). Menurut Baroroh, Strategi-strategi yang digunakan oleh para guru untuk mengembangkan keterampilan sosial masih bersifat konvensional yaitu hanya dengan reward dan punishment, ataupun hanya melalui cerita dongeng sehingga pelaksanaannya masih kurang efektif dan kurang melibatkan partisipasi aktif dari anak secara langsung (Baroroh, 2015).

Lebih lanjut Gunarti, menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau sekedar bercakap-cakap tentu akan membosankan anak karena mereka masih aktif bergerak, dengan demikian guru perlu menggunakan banyak variasi metode dalam pembelajaran yaitu: metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode bercerita, metode pemberian tugas, metode karya wisata, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode proyek, metode sosiodrama dan metode bermain peran (Warisno, 2025).

Metode bermain peran akan dilakukan oleh anak untuk memerankan suatu tokoh pilihannya dalam bentuk mikro dan makro. Dalam kegiatan bermain peran makro, anak akan merencanakan secara langsung tokoh sesuai keinginannya, seperti anak berperan sebagai dokter, pendidik, hakim, polisi, petugas pemadam kebakaran. Sementara dalam bermain

peran mikro dicirikan dengan kegiatan "mendalang" atau anak memainkan peran dengan alat bantu seperti boneka, wayang-wayangan, miniatur binatang dan peralatan berukuran kecil lainnya yang mendukung. Dalam kegiatan bermain peran mikro, anak dapat saja memerankan tokoh sekaligus (Gunarti, 2008).

Berdasarkan latar belakang diatas fokus penelitian pada penelitian ini adalah mengembangkan keterampilan sosial anak melalui metode bermain peran di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan, sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan keterampilan sosial anak di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan.

KERANGKA TEORITIK

1. Konsep Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada disekitarnya (Chaplin dalam Suhartini, 2004:18).

Peningkatan perilaku sosial cenderung paling menyolok pada masa kanak-kanak awal. Hal ini disebabkan oleh pengalaman sosial yang semakin bertambah pada anak-anak mempelajari pandangan pihak lain terhadap perilaku mereka dan bagaimana pandangan

tersebut mempengaruhi tingkatan penerimaan dari kelompok teman sebaya. Akan tetapi ada beberapa bentuk perilaku yang tidak sosial atau antisosial. Sejauh mana terjadinya peningkatan perilaku sosial akan bergantung pada tiga hal. Pertama, seberapa kuat keinginan anak untuk diterima secara sosial; kedua pengetahuan mereka tentang cara memperbaiki perilaku; dan ketiga, kemampuan intelektual yang semakin berkembang yang memungkinkan pemahaman hubungan antara perilaku mereka dengan penerimaan sosial.

Janice J. Beaty (1998: 147) menyebutkan bahwa keterampilan sosial atau disebut juga prosocial behavior mencakup perilaku-perilaku seperti: (a) empati yang didalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan orang lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan yang dialami orang lain; (b) kemurahan hati atau kedermawanan di dalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya pada seseorang; (c) kerjasama yang didalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan menuruti perintah secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran; dan (d) memberi bantuan yang di dalamnya anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas dan membantu seseorang yang membutuhkan.

2. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut (Mansyur, 1996:104).

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan bagian dari metode simulasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran IPS karena metode-metode ini sangat sesuai dengan materi IPS dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Model ini juga sesuai dengan topik atau penyajian pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak pada umumnya, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah mengikuti pelajaran atau memerankan sesuatu yang diminta atau diperintah oleh guru yang sesuai dengan konsep atau materi pelajaran yang diajarkan.

Pengertian lain dari Model bermain peran (*role playing*) adalah sejenis

permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur menyenangkan (Jill Hahfiel, 1986; Wahab, 2000:111). Role playing sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Role playing dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode role playing siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Wahab, 1998).

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 tahun atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain peran, guru menerima peran noninterpersonal didalam kelas, sedangkan siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus. Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Persiapan dan Instruksi

- 1) Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi "sosiodrama" yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta

pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.

- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka untuk mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.
- 3) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakterkarakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan

deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

- 4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing akan melaksanakan fungsinya. Dimana kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati : (1) persaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh pemeran (Hamalik, 2003).
- b. Tindakan Dramatik dan Diskusi
- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - 2) Bermian peran harus berhenti pada titiktitik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masingmasing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Evaluasi Bermain Peran
- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasilhasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberkan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, caracara yang telah

dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran yang dilakukan siswa. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluasi dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya. Daftar centang ini berguna untuk menentukan prinsip-prinsip yang mendasari strategi bermain peran serta langkah-langkah yang perlu dilakukan agar pelaksanaannya dapat berhasil dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

3. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam metode bermain peran terdapat beberapa kelebihan, adapun kelebihan bermain peran antara lain : a) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih. b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai

dengan materi dan waktu yang tersedia. c) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat. d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain. e) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.

4. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari metode bermain peran adalah sebagai berikut : a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif. b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan. c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas. d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadangkadang bertepuk tangan dan sebagainya (Sudjana, 1989).

5. Cara Mengatasi Kelemahan-kelemahan Metode Bermain Peran

Usaha-usaha untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari metode bermain peran (*role playing*), antara lain: a) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan bermain peran (*role playing*) siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat atau sesuai dengan masalah yang terdapat dalam pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, sedangkan siswa yang menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula. b) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah tersebut. c) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan saat adegan berlangsung. d) Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, harus diusahakan agar para pemain berbicara dan melakukan gerakan sesuai dengan naskah cerita atau materi pelajaran dan tidak keluar dari peran yang didapatnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Sesuai dengan jenis penelitian

yang dipilih, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2002) yang terdiri dari empat tahapan yaitu : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kolaboratif yaitu peneliti berkolaborasi dengan guru kelas kelompok B di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan Tahun pelajaran 2023/2024 yang berperan sebagai praktisi serta rekan diskusi dalam menganalisis data dan refleksi. Kehadiran peneliti merupakan syarat utama yang harus dipenuhi selama berlangsungnya penelitian. Peneliti bertindak sebagai perencana kegiatan, pengumpul data, penganalisa, pengamat dan pelapor hasil.

Penelitian ini dilakukan di kelompok B Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan Tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 20 anak, 9 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar penilaian kemampuan sosial dan wawancara. Proses analisa data dimulai dengan menelaah data yang tersedia di berbagai sumber yaitu dari pengamatan yang sudah tertulis, dokumen foto, dokumen raport, dan form penilaian. Teknik analisa data dalam penelitian ini dilakukan secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif berdasarkan analisis dari dokumentasi

penelitian dan wawancara, sedangkan deskripsi kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran dalam pembelajaran yang ada di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Metode Bermain Peran (role playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial

Berdasarkan hasil observasi tersebut masih banyak indikator penilaian yang belum dicapai oleh anak-anak di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan. Dari hasil observasi awal maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan. Data yang didapat dari asesmen awal menunjukkan masih rendahnya keterampilan sosial dan berbicara anak yang belum optimal.

Berdasarkan hasil siklus pertama ini, terlihat bahwa jenis kelamin mempengaruhi perkembangan sosial dan bahasa anak, sehingga anak perempuan menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak laki-laki. Anak juga dapat berimajinasi dengan peran-peran yang sudah pernah ia lihat. Pada siklus dua, sudah terlihat peningkatan yang berarti dalam keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak, guru juga sudah dapat melaksanakan prosedur dalam merencanakan dan melaksanakan metode bermain peran. Pada siklus 3 ini,

anak-anak sudah dapat bermain bersama-sama, turut serta dalam percakapan teman-temannya. Anak juga sudah dapat mewakili dirinya dalam imajinasi tertentu.

Penerapan metode bermain peran memberikan kontribusi yang sangat besar pada keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan kelas B, terlihat dari anak-anak yang tadinya ragu ketika bermain peran dan berinteraksi serta berbicara sudah tidak ragu lagi untuk memainkan perannya, anak sudah dapat melakukan kontak mata serta merespon pembicaraan, ikut serta dalam kegiatan kelompok dan anak sudah dapat berbicara dengan leluasa.

Sebelum pemberian tindakan, diadakan penilaian pra tindakan guna mengetahui kemampuan awal keterampilan sosial anak dengan mengamati kegiatan bermain peran. Pada pra tindakan yang dilakukan kegiatan bermain peran belum pernah dilaksanakan di Taman Kanak-kanak. Berikut ini hasil penilaian peningkatan keterampilan sosial anak selama penelitian.

Tabel 1. Hasil Penilaian Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Peran Pra tindakan, siklus I, siklus II.

Siklus	Nilai Perkembangan Keterampilan Sosial Anak				Prosentase Ketuntasan Anak
	I	II	III	IV	
Pra	6	7	5	2	35 %
I	4	5	7	4	55 %

II	0	3	4	13	85 %
----	---	---	---	----	------

Tabel 1, prosentase taraf keterampilan sosial anak tuntas pada pra tindakan mencapai 35 %, siklus I mencapai 55 % dan siklus II mencapai 85 %. Prosentase anak tuntas pada siklus II mencapai 85 %, hal ini sudah memenuhi standart dalam meningkat keterampilan sosial anak yang ditetapkan di Roudhotul atfhah al-ishlah yaitu minimal 75% untuk itu penelitian tindakan dikatakan berhasil/ tuntas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat adanya peningkatan keterampilan sosial pada anak Kelompok B di Roudhotul atfhah al-ishlah yang dilakukan melalui bermain peran. Bermain peran yang diterapkan dalam pembelajaran memberikan warna lain dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Beaty (dalam Baroroh, 2015) bermain peran merupakan salah satu strategi yang efektif untuk anak-anak belajar dan berlatih keterampilan sosial. Dalam praktik bermain peran anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan perasaan-perasaan dan mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu, melalui penjelasan dari guru anak-anak mengikuti aturan main dan mengahayati sifat-sifat dari tokoh atau benda-benda tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian

tentang “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sikap Sosial Anak Usia Dini di Roudhotul Atfhah Al-Ishlah Suka Damai Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024” yang dilaksanakan di Roudhotul atfhah al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di Roudhotul atfhah al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan sebelum diterapkannya metode bermain peran, belum begitu optimal. Pelaksanaan pembelajaran belum terprogram dengan baik, guru melaksanakan kegiatan rutin pembelajaran dengan metode yang kurang bervariasi, seperti metode bercerita, bercakap-cakap dan Tanya jawab. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang begitu menarik, karena hanya dengan menggunakan atau mendengarkan cerita guru saja. Pembelajaran juga lebih dominan kepada guru (*teacher center*), sehingga anak tidak terstimulasi dengan baik. Hal ini menyebabkan keterampilan anak di Roudhotul atfhah al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan masih kurang.
2. Penerapan metode bermain peran cukup berhasil dilaksanakan karena bagi guru dan anak metode ini belum pernah mereka gunakan dan sangat menarik, sehingga anak dapat terlibat aktif untuk mengembangkan

keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak melalui tokoh yang ia pilih untuk diperankan.

3. Penerapan metode bermain peran dilaksanakan dengan tiga siklus. Peningkatan yang cukup besar terjadi pada siklus dua dan siklus tiga, yaitu pada indikator anak dapat merespon pembicaraan, dapat memulai percakapan dengan media bermain perannya,
4. Dalam penerapan metode bermain peran, guru menemui beberapa kendala seperti, bahasa asing yang , masih melekat, media bermain peran yang sulit, orang tua yang beranggapan bahwa bermain peran bukan suatu proses pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru dalam menerapkan metode bermain peran, serta sarana dan prasarana di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan yang masih minim.

REFERENSI

- Andari, A., Warisno, A., & Anshori, M. A. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam peningkatan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA dan SMK. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(3), 523–540.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Baroroh, N. (2015). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. *Jurnal Veny Iswantiningtyas Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.2, No. 2 Oktober 2015.
- Universitas Negeri Surabaya.
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan : Perkembangan Peserta Didik*. CV. Pustaka Setia.
- Golema, D. (1995). *Emotional Intelligence. Cetakan I (Liputo, Trans)*. MLC.
- Gunarti, W. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima*. Erlangga.
- Perdani, P. A. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B. (Penelitian Tindakan di TK Nurul 'Ain, Desa Gue Gajah, Kabupaten Aceh Besar). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 7.
- Sudjana, N. I. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Alegindo.
- Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks.
- Wahab, A. (1998). *Metodologi Pengajaran IPS*. Karunia.
- Warisno, A. (2025). MANAJEMEN PENDIDIKAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DALAM PEMBELAJARAN DARING: KESENJANGAN ANTARA PERENCANAAN DAN PRAKTIK DI PERGURUAN TINGGI. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 4(6), 411–420.

