

PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN MANDIRI KABUPATEN MAMUJU TENGAH

Rima Nabila¹, Abdul Saman², Muhammad Yusri Bachtiar³
¹²³ Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹rimanabila02@gmail.com, ²absan_unm@yahoo.co.id,
³yusri_bachtiar@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research aims to: 1) determine the description of socio-emotional abilities in children before and after implementing activities using the role playing method, 2) determine the description of the application of the role playing method on the socio-emotional abilities of children aged 5-6 years, 3) determine the effect of the method role playing on the socio-emotional abilities of children aged 5-6 years in group B at KB Mandiri, Central Mamuju Regency. This research design is a quasi experimental design. The data collection techniques used in this research are observation and documentation. The subjects of this research were 20 children divided into 2 groups, namely a control group of 10 children and an experimental group of 10 children. The results of the research show that: 1) the socio-emotional abilities of children aged 5-6 years before being given treatment in the experimental group and control group were generally in the medium category or starting to develop, then the socio-emotional abilities of children aged 5-6 years in the experimental group and the control group at KB Mandiri, Central Mamuju Regency, after being given treatment, was generally in the high category or developing according to expectations, 2) the application of the role playing method at KB Mandiri, Central Mamuju Regency, namely with the following steps: children were given toys in the form of doctor's equipment, then children are asked to choose a role according to their preferred profession, before playing the game the researcher gives the rules and tells how to play, after that the child is given the opportunity to start the game with other children waiting their turn, 3) The results of the data analysis obtained can be seen in the results which show that the value obtained from the activities that have been carried out with a value of Asymp Sig (2-tailed) 0.005, meaning that there is an influence of the role playing method on children's socio-emotional abilities.

Keywords: Role Playing Method, Socio-Emotional Ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui gambaran kemampuan sosio-emosional pada anak sebelum dan sesudah menerapkan kegiatan menggunakan metode role playing, 2) mengetahui gambaran penerapan metode role playing terhadap kemampuan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun, 3) mengetahui pengaruh metode role playing terhadap kemampuan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah. Desain penelitian ini quasi eksperimental desain. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 20 anak yang dibagi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol 10

anak dan 10 anak kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) kemampuan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara umum berada pada kategori sedang atau mulai berkembang, selanjutnya kemampuan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah setelah diberikan perlakuan secara umum berada pada kategori tinggi atau berkembang sesuai harapan, 2) penerapan metode role playing di KB Mandiri Kabupaten Mamuju tengah yaitu dengan langkah-langkah berikut: anak diberikan mainan berupa peralatan dokter, kemudian anak diminta untuk memilih peran sesuai dengan profesi yang disukai, sebelum melakukan permainan peneliti memberikan aturan dan memberitahukan cara bermain, setelah itu anak diberikan kesempatan untuk memulai permainan dengan anak yang lain menunggu giliran, 3) Hasil analisis data yang diperoleh dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan dengan perolehan nilai sebesar Asymp Sig (2-tailed) 0.005, artinya ada pengaruh metode role playing terhadap kemampuan sosio-emosional anak.

Kata Kunci : Metode Role Playing, Kemampuan Sosio-Emosional

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses seseorang agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Dengan pendidikan yang telah diberikan diharapkan anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang telah dimilikinya, sehingga kelak dapat menjadi pribadi sesuai dengan yang diharapkan.

Anak usia dini merupakan individu unik yang memiliki eksistensi dan memiliki jiwa sendiri, serta mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Dunia anak selalu penuh dengan kejutan, rasa ingin tahu yang tinggi, selalu mengeksplorasi serta dunia bermain dan belajar. Masa usia dini merupakan masa keemasan (golden

age) sehingga stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Perkembangan sosio-emosional anak merupakan suatu proses pembentukan perilaku yang dialami setiap individu anak yang terbentuk dari lingkungan sekitar yang merupakan suatu keadaan yang kompleks yang dapat berupa perasaan atau getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku yang sesuai dengan norma, nilai, maupun budaya masyarakat (Hayatun & Nurhasanah, 2020).

Perkembangan sosio-emosional anak adalah bagaimana anak mengerti dan merespons

perasaan orang lain ketika mereka berinteraksi dalam lingkungan sosial, dengan melibatkan anak-anak dalam praktek sosial dapat membantu mereka belajar dan berkembang. Perkembangan sosio-emosional adalah proses dimana anak-anak mempraktekkan rangsangan sosial terutama yang timbul dari tuntutan kelompok, dan belajar bagaimana bergaul dan berperilaku satu sama lain (Diana & Setiawan, 2022).

Dengan bertambahnya usia anak perkembangan sosial emosionalnya semakin kompleks, yang berarti anak semakin membutuhkan interaksi dengan orang lain. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak terutama mengajarkan sikap saling tolong menolong, bekerja sama, dan mentaati aturan melalui interaksi sosial dengan lingkungan terdekat anak, seperti lingkungan disekolah terutama di dalam kelas.

Permainan yang dipilih dalam metode role playing ini adalah permainan profesi sebagai dokter umum, perawat, pasien, ahli gizi, satpam rumah sakit. Di dalam permainan ini, seorang anak bisa melaksanakan dan mengungkapkan

apa yang diinginkan serta melakukan perannya tanpa merasa takut melakukan kesalahan atau merasa bahwa ada sesuatu yang salah karena mereka akan terhanyut dalam tokoh yang dimainkannya.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut sehingga dapat ditemukan sejauh mana pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain eksperimental semu atau *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Suryabrata, 2011). Subjek penelitian ini adalah 20 anak usia 5-6 tahun di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah yang dibagi menjadi 2 kelompok, yang terdiri dari kelompok eksperimen

sebanyak 10 orang dan kelompok kontrol sebanyak 10 orang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4.57 Rekapitulasi Data perkembangan Kemampuan Sosio-Emosional anak pada kelompok eksperimen

No	Rentang Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
4	42-49	Sangat Tinggi	0	0%	4	40%
3	33-41	Tinggi	4	40%	6	60%
2	24-32	Sedang	4	40%	0	0%
1	15-23	Rendah	2	20%	0	0%
Total			10	100%	10	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data perkembangan kemampuan sosio-emosional anak sebelum diterapkan kegiatan dengan metode *role playing* diperoleh data yakni terdapat 0 anak berada pada kategori 42-49 (Sangat Tinggi) dengan persentase sebesar 0%, terdapat 4 anak berada pada kategori 33-41 (Tinggi) dengan persentase 40% , terdapat 4 anak berada pada kategori 24-32 (sedang) dengan persentase 40%, dan terdapat 2 anak berada pada kategori 15-23 (rendah) dengan persentase 20%.

Selanjutnya setelah dilakukan kegiatan dengan metode *role playing* diperoleh data yakni terdapat 4 anak yang berada pada kategori 42-49 (sangat tinggi

dengan jumlah persentase sebesar 40%, terdapat 6 anak berada pada kategori 33-41 (tinggi) dengan persentase sebesar 60%, terdapat 0 anak berada pada kategori 24-32 (sedang) dengan persentase 0% dan terdapat 0 anak berada pada kategori 15-23 (rendah) dengan persentase 0%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosio-emosional anak pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan, secara umum berada pada kategori Tinggi.

Tabel 4.58 Rekapitulasi Data perkembangan Kemampuan Sosio-Emosional anak pada kelompok kontrol

No	Rentang Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
4	42-49	Sangat Tinggi	0	0%	1	10%
3	33-41	Tinggi	0	0%	8	80%
2	24-32	Sedang	6	60%	1	10%
1	15-23	Rendah	4	40%	0	0%
Total			10	100%	10	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data perkembangan kemampuan sosio-emosional anak pada kelompok kontrol sebelum diterapkan permainan building blok diperoleh data yakni terdapat 0 anak berada pada kategori 42-49 (sangat tinggi) dengan persentase 0%, terdapat 0 anak pada kategori 33-41 (tinggi) dengan persentase 0%,

terdapat 6 anak berada pada kategori 24-32 (sedang) dengan persentase sebesar 60%, dan 4 anak berada pada kategori 15-23 (rendah) dengan persentase sebesar 40%.

Selanjutnya dilakukan rekapitulasi data perkembangan sosio-emosional anak pada kelompok kontrol setelah dilakukan perlakuan yakni terdapat 1 anak berada pada kategori 42-49 (sangat tinggi) dengan persentase 10%, terdapat 8 anak pada kategori 33-41 (tinggi) dengan persentase 80%, terdapat 1 anak berada pada kategori 24-32 (sedang) dengan persentase sebesar 0%, dan 0 anak berada pada kategori 15-23 (rendah) dengan persentase sebesar 0%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosio-emosional anak pada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan, secara umum berada pada kategori Tinggi.

Setelah dilakukan rakpitulasi data hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka untuk mengetahui

perlakuan yang berpengaruh pada kemampuan sosio-emosional anak maka dilakukan analisis perbandingan data kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Adapun hasil analisis tersebut diuraikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 59 Perbandingan Nilai Kemampuan Sosio-Emosional Anak Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen

No	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen		Selisih Nilai
	Nama	Nilai	Nama	Nilai	
1	AFN	37	AP	40	3
2	AB	37	AF	36	1
3	IR	45	RA	46	1
4	MR	40	AR	39	1
5	MD	37	HN	39	2
6	MF	41	AK	35	6
7	ME	31	AAK	49	18
8	AFH	37	QE	49	12
9	MS	40	AI	38	2
10	AS	35	AN	48	13
Jumlah Nilai		380	419		59
Rata-Rata		38%	41,9 %		5,9%

Berdasarkan data tabel perbandingan nilai kemampuan sosio-emosional anak pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa permainan *building blocks* pada kelompok kontrol dan metode *role playing* pada kelompok eksperimen di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah, dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai pada kelompok kontrol sebesar 380 dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 38% dan pada kelompok eksperimen diperoleh sebesar 419 dengan rata-rata nilai

sebesar 41,9% dan nilai selisi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebesar 59.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa metode *role playing* lebih memberikan pengaruh terhadap kemampuan sosio-emosional anak dimana pada kelompok eksperimen memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memiliki nilai lebih kecil.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; 1) Kemampuan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara umum berada pada kategori sedang atau mulai berkembang.

Selanjutnya kemampuan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara umum berada pada

kategori tinggi atau berkembang sesuai harapan. 2) Penerapan metode *role playing* pada kelompok eksperimen di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut: anak diberikan mainan berupa peralatan dokter, kemudian anak diminta untuk memilih peran sendiri sesuai dengan profesi yang disukai, sebelum melakukan permainan peneliti memberikan aturan dan memberitahukan cara bermain, setelah itu anak diberikan kesempatan untuk memulai permainan dengan anak yang lain menunggu giliran bermain, setelah semua mendapatkan gilirannya peneliti kemudian memberikan evaluasi mengenai peran yang sedang dimainkan. 3) Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh dalam pemberian kegiatan dengan metode *role playing* terhadap kemampuan sosio-emosional anak usia 5-6 tahun di KB Mandiri Kabupaten Mamuju Tengah, dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan dengan nilai sebesar Asymp Sig (2-tailed) 0.005

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, N., Amal, A., Musi, M. A., & Makassar, U. N. (2022). 1, 2, 3 123. X(X), 1–9.
- Bachtiar, M. (2022). Perkembangan Anak Usia 0-7 Tahun. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Bachtiar, M. Y. (2017). Pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelas A di TK Buah Hati kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).
- Pemerintah, P. (2021). No. 17 Tahun 2010. *Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan*.
- Reso, M. forentina, Haryono, S. E., & Muntomimah, S. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B pada RA Mutiara Iman Pakisaji Kab Malang tahun pelajaran 2018/2019. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen*, 3, 801–807.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Suralaga, F. (2021). Psikologi Pendidikan. *Implikasi Dalam Pembelajaran*.
- Shoimin, A. (2014). Inovatif dalam kurikulum 2013. *Ar-Ruzz Media*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Zuina, M. N., Hosnan, M., & Taufik, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 377–386.