

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK GKPI TARUTUNG KOTA**

Afri Anisa Panjaitan, Uranus Zamili, Adiani Hulu
Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
Email: afrianisapanjaitan@gmail.com, Uranuszamili87@gmail.com
adianihulu4@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Hipotesa penelitian adalah: "Metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota". Populasi adalah seluruh siswa TK GKPI Tarutung Kota sebanyak 113 orang. Sampel penelitian ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu siswa kelas B2 berjumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dan kelas B3 berjumlah 25 orang sebagai kelas kontrol yang menggunakan perlakuan biasa (kelas konvensional). Metode penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan jenis penelitian *quasi eksperiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah item angket sebanyak 15 item. Data penelitian untuk angket dianalisa dengan menggunakan rumus uji beda rata-rata (N-Gain Skor) diketahui nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,7358 berada pada kategori tinggi. Dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,4205 berada pada kategori sedang. Kemudian melakukan uji independen test menggunakan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,828 > t_{tabel}(\alpha=0,05; df=42,767) = 2,021$. Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesa penelitian diterima yaitu metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota dan H_0 ditolak.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Perkembangan emosi anak

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the effect of the role playing method on the emotional development of children aged 5-6 years at the GKPI Tarutung City Kindergarten. The research hypothesis is: "The role playing method has a significant effect on the emotional development of children aged 5-6 years at the GKPI Tarutung City Kindergarten". The population is all 113 GKPI Tarutung City Kindergarten students. The research sample was determined using a purposive sampling technique, namely 28 class B2 students as the experimental class using the role playing method and 25 class B3 students as the control class using ordinary treatment (conventional class). This research method is a quantitative approach with an experimental method with a quasi-experimental research type with a nonequivalent control group design research design. The instrument used in this research was a 15 item questionnaire. Research data for the questionnaire was analyzed using the average difference test formula (N-Gain Score). It was found that the average value for the experimental class was 0.7358 in the high category. And the average value for the control class is 0.4205, which is in the medium category. Then carrying out an independent test using the t test obtained a value of $t = 5.828 > t \text{ table } (\alpha = 0.05; df = 42,767) = 2.021$. Thus, it can be concluded that the research hypothesis is accepted, namely that the role playing method has a significant effect on the emotional development of children aged 5-6 years at the GKPI Tarutung City Kindergarten and H_0 is rejected.

Keywords: Role Playing Method, Children's Emotional Development

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak mulai dari lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan baik fisik maupun mental, sehingga anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Pada fase awal kehidupan, anak memasuki masa yang spesial yang dikenal sebagai usia emas, karena di periode ini mereka mengalami pertumbuhan yang sangat cepat (Munandar, 2021). Menurut Mulyasa, anak-anak dalam tahap awal kehidupan adalah individu yang sedang berkembang dengan sangat cepat, sehingga sering disebut sebagai "*Golden age* ". Fase ini dikenal sebagai masa yang paling berharga, di mana anak mampu menerima berbagai informasi dengan cepat. Dengan demikian, periode ini sangat krusial bagi perkembangan kecerdasan anak (Harefa et al., 2024)

Perkembangan anak adalah suatu proses yang berlangsung sepanjang hidup, yang ditandai dengan peningkatan struktur dan fungsi tubuh yang lebih rumit dalam gerakan besar maupun gerakan kecil. Salah satu elemen kunci dalam perkembangan anak adalah kecerdasan emosional. Menurut pandangan Salovey dan Mayer, terdapat beberapa aspek yang terkait dengan kecerdasan emosional, di antaranya adalah pengendalian kemarahan, kemampuan menemukan solusi untuk masalah pribadi, mengekspresikan dan memahami emosi, empati, ketekunan, kemandirian, sikap solidaritas, rasa hormat, dan keramahan (Maulinda et al., 2020)

Perkembangan Fisik anak-anak pada usia dini mengalami kemajuan fisik yang sangat cepat. Mereka menunjukkan peningkatan dalam keterampilan motorik besar dan kecil. Selain

itu, anak usia dini juga mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam tinggi badan dan berat tubuh dibandingkan dengan tahap lainnya. Salah satunya yaitu Perkembangan Sosial dan Emosional Dalam aspek sosial dan emosional, anak-anak kecil mulai menunjukkan minat untuk bergaul dengan teman sebaya. Dari segi emosional, anak-anak mulai mengekspresikan perasaan seperti bahagia, marah, sedih, dan cemburu. Mereka juga mulai belajar bagaimana mengelola emosi ini dengan bimbingan dari orang dewasa.(Widya, 2024)

Perencanaan pembelajaran untuk anak usia dini melibatkan serangkaian aktivitas yang disusun secara terstruktur untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Sanjaya menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang baik seharusnya memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak, yang mencakup kognitif, afektif, psikomotor, sosial, serta emosional Rencana yang dilakukan dengan baik akan memudahkan pendidik dalam mengatur kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak usia dini(Abellia et al., 2025). Pembelajaran kreatif tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga mengutamakan proses yang memberikan anak kesempatan untuk menjelajah, bermain, dan mengekspresikan diri mereka secara bebas dalam suasana yang aman dan mendukung.

Metode *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan inovatif dalam kelompok. Melalui kegiatan ini, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi diri sebagai seorang ahli, menyampaikan ide-ide kepada teman, menerima penjelasan dari anggota kelompok lain, serta memerankan tokoh bangsa secara bersama-sama. Menurut Triyanto, metode ini dirancang untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama. Dalam penerapannya, penekanan *role playing* terletak pada keterlibatan emosional serta penggunaan pancaindra untuk memahami situasi masalah

yang menyerupai kondisi nyata.(Budiyanto, 2016).

Metode bermain peran merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional pada anak usia 4–5 tahun. Melalui kegiatan ini, anak berinteraksi dengan teman sebaya sambil memerankan tokoh sesuai dengan tema yang diberikan guru. Vygotsky, bermain peran mengandung unsur imajinasi dan pengambilan peran yang mendorong regulasi diri, perkembangan kognitif, serta interaksi sosial melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) (Maghfiroh et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru di TK GKPI Tarutung Kota, diperoleh bahwa tidak semua anak menunjukkan perkembangan emosi yang optimal dalam kegiatan belajar. Terlihat bahwa hanya sebagian anak yang mampu mengenali emosi dirinya dengan baik, misalnya saat senang, marah, atau sedih. Beberapa anak juga sudah mulai mampu mengelola emosinya, meskipun masih ada yang mudah menangis, cepat marah, atau sulit menenangkan diri ketika menghadapi permasalahan kecil. Selain itu, ada anak yang kurang memiliki motivasi diri dalam mengikuti kegiatan, terlihat dari sikap pasif, mudah teralihkan, dan kurang berinisiatif untuk terlibat aktif. Dalam aspek mengenali emosi orang lain, sebagian anak sudah mampu menunjukkan empati, namun masih ada yang kurang peka terhadap perasaan teman sebaya. Demikian pula pada kemampuan membina hubungan, ada anak yang dapat bekerja sama dan berbagi dengan teman, namun sebagian lainnya cenderung menyendiri atau kesulitan menjalin interaksi yang positif.

Dalam konteks inilah, metode *role playing* memiliki urgensi untuk diteliti lebih mendalam. Metode ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana mereka dapat memainkan berbagai peran,

mengekspresikan perasaan, serta melatih keterampilan dalam mengelola emosi melalui situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Dengan keterlibatan aktif dalam kegiatan *role playing*, anak dapat lebih termotivasi, belajar memahami emosi orang lain, sekaligus meningkatkan kemampuan membina hubungan sosial. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota menjadi penting dilakukan, agar guru memiliki dasar ilmiah dan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam membantu anak mencapai perkembangan emosional yang optimal, sekaligus mendukung tercapainya tujuan pendidikan anak usia dini secara menyeluruh.

LANDASAN TEORI

Nenny Mahyuddin(Mahyuddin, 2019) menyebutkan bahwa emosi merupakan suatu kompleks suasana yang mempengaruhi perasaan atau pikiran yang ditandai oleh perubahan biologis dan muncul sebelum dan sesudah terjadinya suatu perilaku. Menurut Desmita, (Filtiri, 2017) Emosi adalah perasaan yang banyak berdampak terhadap perilaku.Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap dorongan dari luar dan dalam diri individu, Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran.

Menurut Riana Mashar,(Firdausi & Ulfa, 2022) perkembangan emosional merupakan kemampuan individu dalam mengelola, mengatur, dan mengendalikan emosi sehingga dapat memberikan respons yang positif terhadap berbagai situasi yang memunculkan rangsangan emosi. perkembangan emosi memiliki peranan penting dalam pembentukan kepribadian serta keseimbangan psikologis anak, sebab dengan kemampuan mengelola emosi secara tepat, anak dapat menjalin hubungan sosial yang baik, menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan mengekspresikan

perasaan secara wajar. Oleh karena itu, perkembangan emosi tidak hanya berkaitan dengan perubahan perasaan, tetapi juga mencakup kemampuan kognitif, sosial, dan perilaku yang selaras dengan nilai dan norma yang berlaku.

Menurut Fardini(Musthofiyyah et al., 2025), Metode *role playing* yakni metode pembelajaran dimana anak dapat berperan sebagai tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada disekitar anak dengan tujuan yakni untuk menumbuhkan imajinasi dan penghayatan anak untuk kemudian anak dapat menelusuri dunianya dengan meniru tindakan karakter dari orang-orang disekitarnya dengan positif. Bermain peran memungkinkan anak-anak untuk memerankan berbagai karakter dan situasi yang berbeda, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang norma sosial dan keterampilan.

Metode bermain peran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan anak-anak atau peserta didik untuk memerankan tokoh atau karakter tertentu dalam situasi yang disimulasikan. Melalui metode ini, peserta didik berkesempatan memainkan berbagai peran dan terlibat dalam interaksi sosial yang memungkinkan mereka menjalankan skenario, mencari solusi terhadap permasalahan, serta merespons berbagai situasi yang dihadirkan.(Harianja et al., 2023) Bermain peran akan sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kreativitas pada peserta didik karena memungkinkan mereka untuk memperluas atau meningkatkan ide-ide imajinatif mereka(Dewi et al., 2023)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode tersebut dipilih,

karena penelitian ini menggunakan data dan hasil berupa data statistik. Sugiyono(Sugiyono, 2024)dalam bukunya menjelaskan bahwa Metode eksperimen adalah salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh *variable independent/treatment* terhadap *variable dependen/hasil* dalam kondisi terkendalikan. Metode Eksperimen memiliki beberapa jenis. Adapun jenis desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Bentuk desain ini memiliki konsep untuk memberikan penilaian sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 113 siswa berusia 5-6 tahun, dengan pengambilan sampel sebanyak 53 anak usia 5-6 tahun di tk gkpi tarutung kota, dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan metode pengamatan(lembar observasi) dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* melalui desain *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen berjumlah 28 anak yang diberikan perlakuan metode *role playing* dan kelas kontrol berjumlah 25 anak yang diberikan pembelajaran konvensional. Pengukuran perkembangan emosi dilakukan melalui angket sebanyak 15 item dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui peningkatan perkembangan emosi anak digunakan analisis *N-Gain Score* dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Postest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7358 yang berada pada kategori tinggi ($g \geq 0,70$), sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,4205 yang berada pada kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$). Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan emosi anak pada kelas yang menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Secara deskriptif dapat dikatakan bahwa metode *role playing* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, memahami emosi orang lain, serta membina hubungan sosial.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Selanjutnya dilakukan uji Independent Sample t-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan ($df = 42,767$) adalah sebesar 2,021. Karena ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$) yaitu $5,828 > 2,021$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap perkembangan emosi anak usia 5–6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan emosional dan sosial anak dalam proses belajar. Metode *role playing* memungkinkan anak mengalami secara langsung situasi sosial yang menyerupai kehidupan nyata, sehingga mereka dapat belajar mengendalikan emosi, menunggu giliran,

memahami perspektif orang lain, serta menyelesaikan konflik secara sederhana. Proses bermain peran memberikan pengalaman konkret yang merangsang regulasi diri dan empati, dua aspek penting dalam perkembangan emosi anak usia dini. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat partisipatif dan interaktif lebih efektif dalam mengembangkan aspek sosial-emosional dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis *N-Gain* dan uji t dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* terbukti efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perkembangan emosi anak usia 5–6 tahun. Metode ini tidak hanya meningkatkan skor secara statistik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam membantu anak mengenali dan mengelola emosinya secara lebih baik. Oleh karena itu, metode *role playing* direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK GKPI Tarutung Kota, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan emosi anak usia 5–6 tahun. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis *N-Gain* yang menunjukkan rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 0,7358 dalam kategori tinggi, sedangkan kelas *kontrol* sebesar 0,4205 dalam kategori sedang. Selain itu, hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai ($t_{\text{hitung}} = 5,828$) lebih besar daripada ($t_{\text{tabel}} = 2,021$) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan metode *role*

playing terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan anak mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, memahami emosi orang lain, serta membina hubungan sosial. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna sehingga dapat mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal pada masa usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abellia, N., Abidin, Z., Purnomo, E., & Pohan, N. K. (2025). Pentingnya Perencanaan Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal I 'Tibar*, 9(01), 81–91.
- Budiyanto, M. A. K. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam student centered learning (SCL)* (S. R (ed.); Cetakan 1). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dewi, Tirtayani, L. A., & A, D. P. (2023). Pengaruh penerapan metode bermain Peran (role playing) terhadap pemahaman bullying pada anak di tk. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 7080–7095.
- Filtru, H. (2017). Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 32–37.
- Firdausi, R., & Ulfa, N. (2022). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Dini. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 133–145.
- Harefa, S. P., Samosir, R., & Butar Butar, M. L. E. F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Playdough Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Gkpi Tarutung Kota. *Jurnal Talitakum*, 3(2), 104–120. <https://doi.org/10.69929/10.69929/talitakum.v3i2.5>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Mahyuddin, N. (2019). *Emosional Anak Usia Dini* (I. Fahmi (ed.); Cetakan 1). Devisi Kencana.
- Maulinda, R., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. (2020). Analisis Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Riview). *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 300–313. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30448>
- Munandar, A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Redoks (Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia)*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/10.33627/re.v4i1.540>
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5

Tahun. *Aulad: Journal on Early
Childhood*, 8(1), 20–30.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV.Afabeta.

Widya, R. (2024). *Psikologi Perilaku Anak Usia Dini : Mengatasi Temper Tantrum Pada Anak Usia Dini* (Efitra (ed.); cetakan 1).