

IMPLEMENTASI BERMAIN PERAN DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN FOKUS BELAJAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB MUHAMMAD SHODIQ

Jannatul Firdaus¹, ainol², ivonne hafidlatil kiromi³

¹²³ Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

Email : jannatulfirdaus1233@gmail.com, ainol1968@gmail.com,
ivonnehafidlatil@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of role-playing activities in developing the learning focus of 4–5-year-old children at the Muhammad Shodiq Kindergarten. This study used a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects consisted of teachers and 4–5-year-old children at the Muhammad Shodiq Kindergarten. Data collection techniques used in this study included observation, interviews, and documentation. The data obtained were then analyzed using the Miles and Huberman data analysis model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the implementation of role-playing activities was carried out through three main stages: planning, implementation, and evaluation. In the planning stage, the teacher determined the game theme that aligns with the learning theme and prepared media and props to support the role-playing activities. In the implementation stage, the teacher explained the game flow and assigned roles to the children according to the predetermined theme. During the activity, the children appeared more active, enthusiastic, and directly involved in the learning process. Role-playing activities also helped children improve their ability to focus on learning, such as paying attention, following teacher instructions, and completing the activity to completion. Based on the research findings, it can be concluded that role-playing activities can be an effective learning strategy for developing early childhood learning focus and creating a more engaging and enjoyable learning process.

Keywords: role-playing, learning focus, early childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi kegiatan bermain peran dalam mengembangkan fokus belajar anak usia 4–5 tahun di KB Muhammad Shodiq. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru dan anak usia 4–5 tahun di KB Muhammad Shodiq. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kegiatan bermain peran dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menentukan tema permainan yang sesuai dengan tema pembelajaran serta menyiapkan media dan alat peraga yang mendukung kegiatan bermain peran. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan penjelasan mengenai alur permainan dan membagi peran kepada anak sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain peran juga membantu anak dalam meningkatkan kemampuan fokus belajar, seperti

memperhatikan kegiatan, mengikuti instruksi guru, serta menyelesaikan aktivitas hingga selesai. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan fokus belajar anak usia dini serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: bermain peran, fokus belajar, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Masa ini sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) karena pada periode ini perkembangan berbagai aspek kemampuan anak berlangsung sangat cepat dan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan pada tahap berikutnya. Pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat sehingga anak sangat peka terhadap berbagai stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pemberian stimulasi pendidikan yang tepat sangat diperlukan agar seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal (Suyadi 2010).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan pada masa ini memiliki peranan penting karena menjadi dasar bagi pembentukan karakter, sikap, dan kemampuan dasar anak. Lingkungan pendidikan yang kondusif serta metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran anak usia dini, kegiatan bermain merupakan pendekatan yang paling sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, serta melatih berbagai kemampuan dasar yang dimilikinya. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, serta motoric (Mulyasa 2012).

Selain itu, bermain juga memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan konsentrasi dan fokus belajar anak. Ketika anak terlibat dalam permainan yang menarik dan bermakna, mereka cenderung lebih mampu memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu. Sebaliknya, apabila kegiatan pembelajaran tidak menarik bagi anak, maka anak akan mudah merasa bosan dan perhatiannya mudah teralihkan oleh rangsangan lain di sekitarnya (Suyadi dan Dahlia 2012).

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini adalah rendahnya kemampuan anak dalam memusatkan perhatian. Anak usia 4–5 tahun pada umumnya masih memiliki rentang perhatian yang relatif pendek sehingga mereka mudah teralihkan oleh berbagai rangsangan yang ada di lingkungan sekitar seperti suara, gerakan teman, maupun benda-benda yang menarik perhatian. Kondisi ini sering menyebabkan proses pembelajaran tidak

berjalan secara optimal karena anak sulit mengikuti kegiatan belajar dengan baik (Anita yus 2011).

Fokus belajar merupakan kemampuan anak untuk memusatkan perhatian pada suatu kegiatan dalam jangka waktu tertentu tanpa mudah teralihkan oleh rangsangan lain. Kemampuan ini sangat penting dimiliki oleh anak karena berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar. Anak yang mampu memusatkan perhatian dengan baik akan lebih mudah memahami instruksi guru, mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menyelesaikan tugas yang diberikan (Diana Mutiah 2010).

Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan fokus belajar anak adalah bermain peran (role playing). Bermain peran merupakan kegiatan bermain simbolik di mana anak berpura-pura menjadi tokoh tertentu dan memerankan suatu situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan ini anak menggunakan imajinasi, bahasa, serta keterampilan sosial untuk menjalankan peran yang dimainkan (Mayke S. Tedjasaputra 2001).

Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat mengekspresikan ide, pengalaman, dan perasaan mereka dalam bentuk permainan. Anak juga belajar berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, serta memahami aturan yang berlaku dalam permainan. Selain itu, bermain peran juga dapat melatih kemampuan komunikasi, meningkatkan rasa percaya diri, serta membantu anak memahami berbagai peran sosial yang ada di lingkungan masyarakat (Yuliani Nurani Sujiono 2014).

Kegiatan bermain peran juga memiliki potensi dalam meningkatkan fokus belajar anak. Ketika anak diberikan peran tertentu dalam suatu permainan, mereka akan berusaha menjalankan peran tersebut dengan baik sehingga secara

tidak langsung melatih kemampuan konsentrasi dan perhatian mereka. Anak yang terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran biasanya lebih fokus karena mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di KB Muhammad Shodiq, ditemukan bahwa sebagian anak usia 4–5 tahun masih mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak sering berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lain sebelum kegiatan sebelumnya selesai. Selain itu, beberapa anak juga terlihat berbicara sendiri, bermain dengan benda lain, atau tidak mengikuti instruksi guru dengan baik ketika kegiatan belajar berlangsung.

Dari hasil pengamatan tersebut diketahui bahwa sekitar 60% anak masih menunjukkan tingkat fokus belajar yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini agar mereka dapat lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah melalui kegiatan bermain peran yang memungkinkan anak belajar secara aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai implementasi kegiatan bermain peran dalam upaya mengembangkan fokus belajar pada anak usia 4–5 tahun di KB Muhammad Shodiq. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana kegiatan bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan fokus belajar anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam mengenai proses implementasi kegiatan bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam upaya mengembangkan fokus belajar anak. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara lebih komprehensif melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian serta memahami makna yang terdapat di balik suatu peristiwa atau aktivitas yang terjadi dalam lingkungan pendidikan (Lexy J. 2017)

Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Melalui penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan secara jelas bagaimana proses pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran serta bagaimana kegiatan tersebut dapat membantu meningkatkan fokus belajar anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti (Sugiyono 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di KB Muhammad Shodiq yang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran bagi anak usia prasekolah. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak usia 4–5 tahun di lembaga tersebut masih mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi kegiatan bermain peran

dalam upaya mengembangkan fokus belajar anak di lembaga tersebut.

Subjek dalam penelitian ini meliputi anak usia 4–5 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran di KB Muhammad Shodiq, guru kelas yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta kepala sekolah sebagai pihak yang memiliki peran dalam pengelolaan kegiatan pendidikan di lembaga tersebut. Pemilihan subjek penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai pelaksanaan kegiatan bermain peran serta perkembangan fokus belajar anak selama proses pembelajaran berlangsung (Suharsimi Arikunto 2013).

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data. Peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan penelitian mulai dari pengamatan di lapangan, pengumpulan data, hingga analisis data yang diperoleh. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki kemampuan dalam mengamati, mencatat, serta menafsirkan berbagai informasi yang ditemukan selama proses penelitian berlangsung (Lexy J. Moleong, 2017).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penggunaan beberapa teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi, peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana anak berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran serta bagaimana tingkat fokus belajar mereka selama mengikuti kegiatan tersebut. Observasi juga dilakukan untuk mengamati interaksi

antara anak dengan guru maupun dengan teman sebaya selama kegiatan berlangsung (Sugiyono 2019).

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran, strategi yang digunakan guru dalam meningkatkan fokus belajar anak, serta berbagai kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara langsung dengan menggunakan pedoman wawancara agar informasi yang diperoleh tetap terarah sesuai dengan tujuan penelitian (Suharsimi Arikunto 2013).

Teknik pengumpulan data yang selanjutnya adalah dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Data dokumentasi dapat berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan perkembangan anak, rencana pelaksanaan pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan kegiatan bermain peran dan proses pembelajaran di KB Muhammad Shodiq (Sugiyono 2019).

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara terus-menerus sejak proses pengumpulan data hingga penelitian selesai. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, serta pengorganisasian data yang diperoleh dari lapangan. Pada tahap ini peneliti memilah data yang relevan dengan tujuan penelitian sehingga

data yang diperoleh menjadi lebih terfokus dan mudah dianalisis.

Tahap selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data yang telah direduksi dalam bentuk uraian naratif sehingga memudahkan peneliti dalam memahami informasi yang diperoleh. Penyajian data juga membantu peneliti dalam melihat hubungan antara satu data dengan data lainnya.

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan. Pada tahap ini peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang telah dianalisis sehingga diperoleh kesimpulan mengenai bagaimana implementasi kegiatan bermain peran dalam mengembangkan fokus belajar anak usia 4–5 tahun di KB Muhammad Shodiq (Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana 2014).

Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber data atau berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari anak, guru, dan kepala sekolah. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono 2019).

Dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data serta analisis data yang sistematis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai implementasi kegiatan bermain peran dalam upaya mengembangkan fokus belajar pada anak usia 4–5 tahun di KB Muhammad Shodiq.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kegiatan bermain peran di KB Muhammad Shodiq dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan tersebut dilakukan secara sistematis oleh guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Pendekatan pembelajaran melalui bermain dipandang sebagai strategi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini karena kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif, eksploratif, dan menyenangkan.

Tahap Perencanaan Kegiatan Bermain Peran

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menentukan tema permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Tema permainan biasanya disesuaikan dengan tema pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, seperti tema profesi, keluarga, lingkungan sekitar, maupun kegiatan di pasar. Pemilihan tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak bertujuan agar anak lebih mudah memahami peran yang dimainkan serta mampu menghubungkan pengalaman bermain dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan pembelajaran berbasis bermain ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung yang berkaitan dengan lingkungan sosialnya. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat menirukan berbagai peran sosial yang ada di masyarakat sehingga mereka dapat memahami fungsi dan tanggung jawab setiap peran secara sederhana (Choirun Nisak Aulina 2015).

Selain menentukan tema permainan, guru juga menyiapkan berbagai alat dan media yang mendukung kegiatan bermain peran. Media yang digunakan antara lain kostum sederhana, alat peraga, serta benda-benda yang menyerupai peralatan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti tas dokter, telepon mainan, uang mainan, maupun peralatan dapur mini. Penggunaan media konkret tersebut membantu anak memahami situasi permainan secara lebih nyata serta merangsang imajinasi mereka selama bermain (Luh Putu Ayu Laheri Dewi, I Made Sumantri, dan Nyoman Wirya 2015).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Media yang konkret dan kontekstual memungkinkan anak untuk lebih mudah memahami konsep yang dipelajari karena mereka dapat melihat, menyentuh, dan menggunakan benda tersebut secara langsung dalam kegiatan bermain.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dalam kegiatan bermain peran. Pada tahap ini guru terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai tema permainan yang akan dilakukan serta menjelaskan alur permainan secara sederhana agar anak dapat memahami situasi yang akan dimainkan. Setelah itu guru membagi peran kepada setiap anak sesuai dengan tema permainan yang telah ditentukan.

Sebagai contoh, pada tema profesi, anak dapat berperan sebagai dokter, pasien, perawat, atau apoteker. Pembagian peran ini memberikan kesempatan kepada anak untuk merasakan pengalaman yang berbeda serta belajar memahami peran sosial yang ada dalam masyarakat.

Setelah pembagian peran dilakukan, anak mulai memainkan perannya masing-

masing sesuai dengan alur cerita yang telah disepakati bersama. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati jalannya permainan serta memberikan arahan jika diperlukan. Guru juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasi mereka dalam memainkan peran sehingga kegiatan bermain menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Ni Luh Mira Wintari, I Made Sumantri, dan Luh Ayu Tirtayani 2015).

Kegiatan bermain peran memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga menjadi pelaku utama dalam kegiatan belajar. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak dapat belajar melalui pengalaman langsung.

Keterlibatan Anak dalam Kegiatan Bermain Peran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa anak menunjukkan tingkat keaktifan dan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Anak terlihat lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka merasa menjadi bagian dari permainan yang sedang berlangsung.

Keterlibatan aktif anak merupakan salah satu indikator penting dalam pembelajaran anak usia dini. Ketika anak terlibat secara aktif dalam suatu kegiatan, mereka cenderung lebih mudah memusatkan perhatian pada aktivitas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan fokus belajar anak (Nirwana 2021).

Selain meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, kegiatan bermain peran juga membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti kemampuan sosial dan komunikasi. Dalam kegiatan bermain peran, anak belajar bekerja sama dengan teman, berbagi tugas atau peran, serta memahami aturan yang berlaku dalam permainan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan sosial anak karena kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya (Rezki Auliah 2022).

Tabel Hasil Observasi Fokus Belajar Anak

Tabel 1. Perkembangan Fokus Belajar Anak Selama Kegiatan Bermain Peran

No	Indikator Fokus Belajar	Sebelum Bermain Peran	Setelah Bermain Peran
1	Memperhatikan kegiatan pembelajaran	45% (9 anak)	78% (16 anak)
2	Mengikuti instruksi guru	50% (10 anak)	82% (16 anak)
3	Terlibat aktif dalam kegiatan	48% (10 anak)	85% (17 anak)
4	Menyelesaikan aktivitas hingga selesai	40% (8 anak)	75% (15 anak)

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan fokus belajar anak usia 4–5 tahun setelah diterapkan kegiatan bermain peran. Pada indikator memperhatikan kegiatan pembelajaran, terjadi peningkatan dari 45% (9 anak) menjadi 78% (16 anak). Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan bermain peran, sebagian besar anak lebih mampu memusatkan perhatian pada aktivitas yang berlangsung.

Pada indikator mengikuti instruksi guru, terlihat peningkatan dari 50% (10 anak) menjadi 82% (16 anak). Kondisi ini

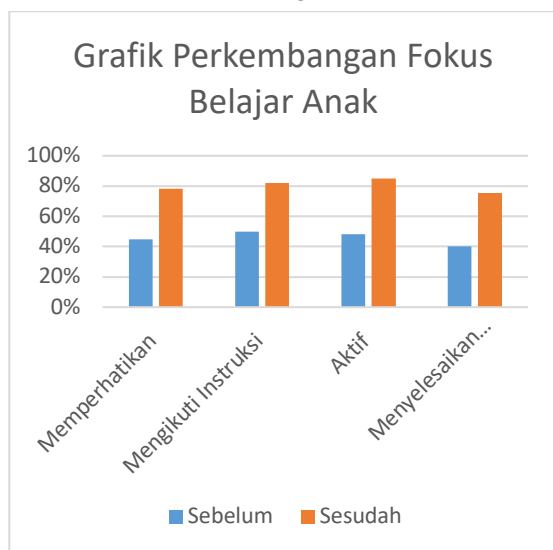
menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran membantu anak lebih memahami dan mengikuti arahan yang diberikan oleh guru selama pembelajaran.

Selanjutnya, pada indikator keterlibatan aktif dalam kegiatan, terjadi peningkatan dari 48% (10 anak) menjadi 85% (17 anak). Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam peran yang dimainkan.

Pada indikator menyelesaikan aktivitas hingga selesai, terjadi peningkatan dari 40% (8 anak) menjadi 75% (15 anak). Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu mempertahankan perhatian dan menyelesaikan tugas yang diberikan hingga tuntas.

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa implementasi kegiatan bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan fokus belajar anak. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator yang diamati, yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mampu meningkatkan perhatian, kepatuhan terhadap instruksi, keterlibatan, serta ketekunan anak dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, bermain peran dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan fokus belajar anak usia 4–5 tahun.

GRAFIK PERKEMBANGAN FOKUS BELAJAR



Grafik tersebut menunjukkan perbandingan kemampuan fokus belajar anak sebelum dan setelah diterapkannya kegiatan bermain peran pada empat indikator utama, yaitu memperhatikan kegiatan pembelajaran, mengikuti instruksi guru, terlibat aktif dalam kegiatan, dan menyelesaikan aktivitas hingga selesai.

Pada indikator memperhatikan kegiatan pembelajaran, terjadi peningkatan dari 45% (9 anak) menjadi 78% (16 anak). Hal ini menunjukkan bahwa setelah kegiatan bermain peran, sebagian besar anak lebih mampu memusatkan perhatian pada kegiatan yang berlangsung.

Pada indikator mengikuti instruksi guru, persentase meningkat dari 50% (10 anak) menjadi 82% (16 anak). Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak lebih mampu memahami dan menjalankan instruksi yang diberikan oleh guru selama pembelajaran.

Selanjutnya, pada indikator terlibat aktif dalam kegiatan, terjadi peningkatan dari 48% (10 anak) menjadi 85% (17 anak). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mampu meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran.

Pada indikator menyelesaikan aktivitas hingga selesai, terjadi peningkatan dari 40% (8 anak) menjadi 75% (15 anak). Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu mempertahankan perhatian dan menyelesaikan tugas yang diberikan hingga tuntas.

Secara keseluruhan, grafik tersebut menunjukkan bahwa implementasi kegiatan bermain peran memberikan dampak positif terhadap perkembangan fokus belajar anak usia 4–5 tahun. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator, baik dari segi persentase maupun jumlah anak yang mengalami perkembangan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam meningkatkan perhatian, kepatuhan terhadap instruksi, keterlibatan aktif, serta ketekunan anak dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mampu meningkatkan kemampuan fokus belajar anak. Anak yang sebelumnya mudah terdistraksi oleh berbagai rangsangan di lingkungan sekitar menjadi lebih mampu memusatkan perhatian pada kegiatan yang sedang dilakukan.

Perubahan perilaku tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan konsentrasi dan perhatian. Ketika anak merasa tertarik dan terlibat secara aktif dalam suatu kegiatan, mereka cenderung mampu mempertahankan fokus dalam jangka waktu yang lebih lama.

Selain itu, kegiatan bermain peran juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual bagi anak. Anak dapat memahami berbagai peran sosial yang ada di masyarakat melalui permainan yang mereka lakukan. Hal ini membantu anak dalam memahami lingkungan sosial serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berinteraksi dengan orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi kegiatan bermain peran di KB Muhammad Shodiq memberikan dampak positif terhadap perkembangan fokus belajar anak usia 4–5 tahun. Kegiatan bermain peran yang dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih terarah serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Guru mempersiapkan tema permainan yang relevan dengan kehidupan sehari-

hari anak serta menyediakan berbagai media dan alat peraga yang mendukung kegiatan bermain, sehingga anak dapat memahami situasi permainan secara lebih nyata dan juga meningkatkan kemampuan fokus belajar anak.

Selain meningkatkan kemampuan fokus belajar, kegiatan bermain peran juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan aspek lain pada anak, seperti kemampuan sosial, komunikasi, dan kerja sama. Melalui interaksi dengan teman sebaya dalam kegiatan bermain, anak belajar untuk berbagi peran, mematuhi aturan permainan, serta berkomunikasi secara aktif. Pengalaman tersebut membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, Choirun Nisak. 2015. "Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 1.
- Djollong, Andi Fitriani, dkk. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Makassar: Azzia Publisher.
- Mulyasa. 2017. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman, Ulfiani., Dwi Adelia., dan Ukhti Muslimah. 2024. *Penerapan Teori-Teori Belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Jejak Publisher.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suryana, Dadan. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Suyadi. 2015. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syifauzakia, dkk. 2021. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kubuku.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2016. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.