

ANALISIS PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SENTRA BERMAIN PERAN

Resna Rizki Pujawati¹, Dian Surya Aprilyanti², Siti Khosiah³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}

rizkiresna@gmail.com¹, apriliantidian19@untirta.ac.id²,
siti.khosiah@untirta.ac.id³

ABSTRAK

Pada rentang usia 4-6 tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan sosial melalui interaksi di lingkungan sekolah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada pendidikan anak usia dini belum disajikan secara eksplisit sebagai mata pelajaran tersendiri, melainkan terintegrasi ke dalam berbagai kegiatan pembelajaran, salah satunya kegiatan bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penerapan pembelajaran IPS di sentra bermain peran serta mengidentifikasi cabang-cabang IPS yang muncul dalam kegiatan tersebut. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan), dengan keabsahan data diuji melalui perpanjangan pengamatan, ketekunan, triangulasi sumber dan teknik, member check, analisis kasus negatif, serta penggunaan bahan referensi. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru, dan anak kelompok B di TK Negeri Pembina Cibeber Kota Cilegon, Banten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS telah diterapkan secara terintegrasi melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, meskipun penerapannya belum merata pada seluruh tema pembelajaran. Selain itu, seluruh cabang IPS berupa sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi telah muncul secara kontekstual melalui aktivitas bermain peran seperti jual beli, pengenalan lokasi dan tokoh sejarah, kerja sama, penyelesaian konflik, serta pengenalan budaya dan tradisi setempat.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Sentra Bermain Peran, Anak Usia Dini

ABSTRACT

In the age range of 4-6 years, children begin to develop social skills through interaction in the school environment. Social studies (IPS) learning in early childhood education is not presented explicitly as an independent subject but is integrated into various learning activities, one of which is role-play. This study aims to determine how social studies learning is implemented in the role-play center and to identify the branches of social science that emerge within it. A descriptive qualitative method with a case study approach was used. Data were collected through structured observation, structured interviews, field notes, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model, with credibility established through prolonged engagement, persistence, source and technique triangulation, member checks, negative case analysis, and referential

material. The subjects were the school principal, teachers, and children of Group B at Pembina Cibeber State Kindergarten, Cilegon City, Banten. The results show that social studies learning has been implemented in an integrated manner through three stages: planning, implementation, and evaluation, although its application is not yet evenly distributed across all learning themes. All branches of social studies-history, geography, economics, sociology, and anthropology-emerged contextually through role-play activities such as buying and selling, introducing locations and historical figures, cooperation, conflict resolution, and the introduction of local culture and traditions.

Keywords: *Social Studies Learning, Role-Play Center, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Pada rentang usia 4-6 tahun, anak mulai berkembang sebagai individu sosial dalam lingkungan yang lebih luas, yaitu di sekolah. Kemampuan sosial anak pada tahap ini mengalami peningkatan sehingga mereka mulai mampu beradaptasi, berinteraksi, serta bekerja sama dengan orang lain (M. A. Khadijah & N. Z. Jf, 2021). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi tahap penting dalam membentuk dasar kepribadian, nilai, dan perilaku sosial anak, sehingga pembelajaran di PAUD perlu dirancang agar mampu memperkenalkan anak pada kehidupan sosial secara bertahap dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Salah satu muatan pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial anak adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yaitu

bidang kajian yang mempelajari kehidupan manusia dalam kaitannya dengan lingkungan sosial dan budaya. IPS mencakup cabang ilmu seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi yang relevan dikenalkan sejak dini (Hutagalung & Nurjannah, 2024). Melalui pembelajaran IPS, anak memperoleh pemahaman tentang diri dan lingkungannya, belajar menghargai perbedaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan empati sosial (Jumriani, 2021).

Namun demikian, pada jenjang PAUD, pembelajaran IPS belum diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, melainkan diintegrasikan ke dalam berbagai tema dan aktivitas pembelajaran di kelas. Cabang-cabang IPS belum menjadi topik eksplisit dalam kurikulum PAUD, dan guru umumnya belum memahami secara mendalam

cakupan cabang-cabang tersebut, sehingga pembelajaran yang diberikan masih terbatas pada pengenalan interaksi sosial sederhana (Surya Aprilyanti & Wulansuci, 2023).

Observasi awal di TK Negeri Pembina Cibeber Kota Cilegon menemukan bahwa kegiatan pembelajaran di sentra kelompok B mencerminkan muatan IPS, misalnya kegiatan bermain peran jual beli buah yang secara tidak langsung memperkenalkan konsep ekonomi sederhana kepada anak. Namun demikian, penerapan pembelajaran IPS di lapangan belum sepenuhnya mengintegrasikan seluruh cabang ilmu pengetahuan sosial ke dalam setiap tema dan kegiatan sentra pembelajaran; tidak semua tema memiliki kegiatan puncak tema yang bermuatan sosial, sehingga pembelajaran IPS belum tersampaikan secara menyeluruh kepada anak.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa muatan IPS dapat diperkenalkan kepada anak usia dini melalui berbagai cabang ilmu sosial, misalnya konsep sejarah melalui peringatan hari nasional

(Kartini et al., 2024), geografi melalui pengenalan lingkungan terdekat (Hutagalung & Nurjannah, 2024), ekonomi melalui konsep harga dan nilai uang (Kimzan & Yükses Usta, 2024), budaya dan multikultural (Tuzzah & Mustakimah, 2025), serta sosiologi melalui pengenalan identitas diri dan struktur sosial (Jumriani, 2021). Temuan-temuan tersebut memberikan gambaran bahwa IPS dapat diterapkan melalui beragam aktivitas, namun kondisi di lapangan menunjukkan dinamika yang berbeda-beda antarlembaga PAUD, bergantung pada pemahaman guru serta rancangan tema pembelajaran yang diterapkan.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya juga lebih banyak menjelaskan kegiatan pembelajaran yang mengandung muatan IPS secara umum dan terpisah-pisah pada masing-masing cabang, sementara kajian yang secara khusus menelaah bagaimana kelima cabang IPS- sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi-muncul secara bersamaan dalam satu kegiatan sentra bermain peran masih terbatas. Berdasarkan hal tersebut, belum ditemukan penelitian yang secara

husus mengkaji bagaimana muatan pembelajaran IPS diterapkan dalam kegiatan sentra bermain peran, khususnya di TK Negeri Pembina Cibeber Kota Cilegon. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan pembelajaran IPS dalam kegiatan sentra bermain peran pada kelompok B di TK Negeri Pembina Cibeber Kota Cilegon.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian, yaitu: (1) bagaimana bentuk penerapan pembelajaran IPS di sentra bermain peran kelompok B TK Negeri Pembina Cibeber, dan (2) cabang-cabang IPS apa saja yang sudah muncul dalam tema pembelajaran di sentra bermain peran. Sejalan dengan pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran IPS di sentra bermain peran kelompok B serta cabang-cabang IPS yang muncul dalam pelaksanaan tema pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam bidang pembelajaran IPS, serta

manfaat praktis berupa wawasan bagi guru dan lembaga PAUD dalam mengintegrasikan IPS melalui aktivitas pembelajaran di sentra.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, karena peneliti ingin memperoleh gambaran secara mendalam dan jelas mengenai pembelajaran IPS pada anak usia dini melalui uraian verbal yang dihimpun dari para partisipan sebagai sumber data utama (Karya et al., 2024). Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Cibeber Kota Cilegon, Provinsi Banten, pada semester genap tahun pelajaran 2025-2026.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, dan anak kelompok B sentra bermain peran yang berjumlah 19 anak (9 laki-laki dan 9 perempuan). Guru dipilih karena memiliki peran utama dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran IPS, sedangkan keterlibatan anak digunakan untuk memperoleh data melalui observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi terstruktur, wawancara terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap aspek, lokasi, dan subjek yang telah ditetapkan secara sistematis dengan bantuan instrumen penelitian. Wawancara dilakukan terhadap guru dan kepala sekolah dengan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis mengenai perencanaan, pelaksanaan, peran guru, serta cabang IPS yang muncul dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran digunakan sebagai pelengkap data observasi dan wawancara, sementara catatan lapangan memuat segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan dipikirkan peneliti selama berada di lokasi penelitian.

Sebagai instrumen bantu, peneliti menyusun kisi-kisi observasi dan wawancara yang memetakan setiap cabang IPS (sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi) ke dalam indikator-indikator konkret, misalnya pengenalan peristiwa masa lalu dan tokoh pahlawan untuk cabang sejarah; pengenalan lokasi dan interaksi antarmanusia untuk cabang

geografi; aktivitas jual beli untuk cabang ekonomi; kerja sama dan penyelesaian konflik untuk cabang sosiologi; serta pengenalan budaya dan tradisi untuk cabang antropologi. Kisi-kisi wawancara guru juga disusun untuk menggali aspek perencanaan, pelaksanaan, peran guru, cabang IPS yang muncul, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap: reduksi data (menyeleksi, merangkum, dan memfokuskan data yang relevan), penyajian data (menyusun data dalam bentuk uraian naratif dan tabel), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diuji melalui perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan peneliti, triangulasi sumber (guru, kepala sekolah, dan hasil observasi) dan triangulasi teknik (observasi, wawancara, dan dokumentasi), member check, analisis kasus negatif, serta penggunaan bahan referensi berupa rekaman audio maupun visual (Sugiyono, 2019). Perpanjangan pengamatan dilakukan agar peneliti dapat membangun relasi yang lebih terbuka dengan informan sehingga

data yang diperoleh lebih jujur dan bebas dari kesalahan, sementara triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari guru kelas, kepala sekolah, serta hasil observasi kegiatan pembelajaran IPS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK Negeri Pembina Cibeber merupakan satuan PAUD berstatus negeri di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Cilegon, beralamat di Jl. Bincarung VIII-IX Kecamatan Cibeber, dengan NPSN 20614649. Lembaga ini berdiri sejak tahun 2004 dan telah memperoleh akreditasi B. Secara geografis, sekolah berada di kawasan permukiman padat penduduk yang berbatasan dengan wilayah industri dan usaha lokal, sehingga memiliki potensi kontekstual yang kuat untuk mengembangkan pembelajaran berbasis lingkungan sekitar. Sekolah mengusung visi membentuk peserta didik yang religius, sehat, berkarakter, cerdas, dan ceria, yang diwujudkan melalui misi menanamkan pembiasaan positif, menstimulasi perkembangan melalui pembelajaran holistik-integratif, serta membangun

kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat.

Sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka melalui pendekatan pembelajaran sentra, yaitu sentra persiapan, sentra agama, dan sentra balok pada jenjang TK A, serta sentra bermain peran, sentra seni, dan sentra bahan alam pada jenjang TK B. Penelitian ini difokuskan pada sentra bermain peran kelompok B yang berjumlah 19 anak (9 laki-laki dan 9 perempuan). Ruang sentra bermain peran dilengkapi dengan sarana dan prasarana indoor berupa alat permainan edukatif seperti peralatan masak-masakan, perlengkapan dokter dan pasien, perlengkapan pedagang dan pembeli, uang mainan, serta pakaian profesi, dan sarana outdoor berupa halaman, ayunan, dan area bermain yang turut dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kontekstual pada tema tertentu.

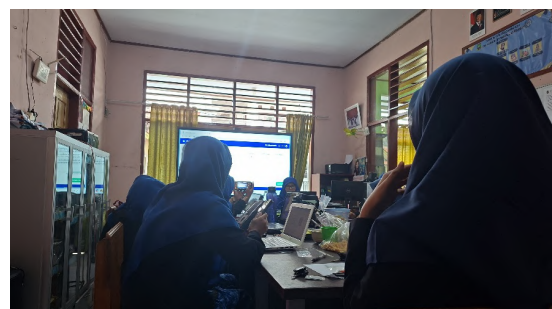
Kegiatan pembelajaran berlangsung setiap Senin-Jumat pukul 07.30-11.30 WIB, diawali dengan senam pagi, kegiatan jurnal pagi, sholat dhuha, ice breaking, dan makan bersama, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti sentra

menggunakan sistem rolling class, dan diakhiri dengan waktu bermain bebas serta persiapan pulang. Pada kegiatan inti di sentra bermain peran, satu tema diterapkan selama enam hari efektif sebelum beralih ke tema berikutnya. Guru terlebih dahulu menata lingkungan belajar menyerupai situasi nyata, seperti pasar, rumah sakit, atau lingkungan keluarga, kemudian bersama anak membuat kesepakatan kelas, menjelaskan tema dan melakukan apersepsi, menyampaikan materi secara sederhana, menguraikan peran yang dapat dimainkan, memberi kesempatan anak memilih peran, hingga melakukan refleksi di akhir kegiatan, sehingga anak dapat memahami peran sosial melalui pengalaman langsung.

Penerapan Pembelajaran IPS di Sentra Bermain Peran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di sentra bermain peran kelompok B tidak berdiri sebagai mata pelajaran tersendiri, melainkan terintegrasi dalam keseluruhan proses pembelajaran yang dirancang guru melalui tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun kegiatan pembelajaran berbasis tema yang dekat dengan kehidupan anak. Meskipun IPS tidak dituliskan secara eksplisit sebagai muatan utama, indikator-indikator IPS telah terakomodasi dalam modul ajar. Seorang guru menyampaikan bahwa “kegiatan di sentra bermain peran memang disesuaikan dengan tema, misalnya tema pekerjaan atau pasar, jadi anak bisa belajar peran sosial secara langsung” (CWG jw1.1). Kepala sekolah juga menegaskan bahwa “guru diberikan kebebasan mengembangkan kegiatan selama masih sesuai dengan capaian perkembangan anak” (CWK1.1). Temuan ini sejalan dengan pendapat Salabi (2020) bahwa perencanaan mencakup penyusunan kegiatan, penetapan tujuan, sistem pelaksanaan, serta hasil yang ingin dicapai.



Gambar 1. Guru Membuat Modul Ajar

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dibagi menjadi kegiatan motorik kasar, kegiatan pembuka, makan bersama, kegiatan inti sentra, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti, guru menata lingkungan belajar menyerupai situasi nyata, menjelaskan peran yang dapat dimainkan, kemudian memberi kesempatan anak memilih peran secara mandiri. Muatan IPS muncul secara alami melalui interaksi antaranak, misalnya pada kegiatan jual beli anak menggunakan uang mainan sebagai alat transaksi dan memahami fungsi penjual-pembeli. Seorang guru menuturkan, “anak biasanya belajar dari situ, mereka tahu kalau beli harus pakai uang, ada yang jadi penjual, ada yang jadi pembeli” (CWG jw2.3). Temuan ini sejalan dengan Salabi (2020) yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan proses penerapan perencanaan ke dalam kegiatan belajar mengajar yang nyata dengan memanfaatkan metode, media, serta sarana dan prasarana yang mendukung.



Gambar 2. Kegiatan Bermain Peran

Namun demikian, penerapan pembelajaran IPS belum sepenuhnya merata pada setiap tema; kepala sekolah menyatakan bahwa “belum semua tema itu ada kegiatan yang benar-benar mengangkat unsur sosial secara mendalam” (CWK 2.2), yang menunjukkan bahwa pemahaman guru dalam mengintegrasikan cabang-cabang IPS masih perlu ditingkatkan.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian autentik melalui observasi terhadap perilaku, interaksi, dan kemampuan anak menjalankan peran, tanpa menggunakan tes tertulis. Guru menyampaikan bahwa “penilaian itu dilihat dari bagaimana anak berinteraksi, berbicara, dan memahami perannya, bukan dari hasil akhir saja” (CWG jw1.12). Hasil penilaian didokumentasikan dalam bentuk catatan anekdot dan checklist perkembangan anak, sejalan dengan pendapat Salabi (2020) bahwa

evaluasi merupakan proses penilaian terhadap suatu hal berdasarkan kriteria tertentu untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial yang Muncul dalam Sentra Bermain Peran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh cabang IPS, yaitu sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi, telah muncul secara kontekstual dalam pembelajaran di sentra bermain peran.

Cabang sejarah tampak ketika guru mengaitkan tema pembelajaran dengan cerita masa lalu. Pada tema Kesultanan Banten, guru menuturkan, “dari sejarahnya, seperti pada tema Kesultanan Banten, dari sejarahnya ibu menjelaskan sejarah tentang Kesultanan Banten dan menjelaskan tokoh-tokoh terkemuka di Banten, terus ibu jelaskan juga rempah-rempah yang menjadi ciri khas Banten apa saja, jadi alurnya saling berkaitan” (CWG jw1.3). Catatan lapangan turut menunjukkan bahwa guru menyampaikan cerita singkat sebelum anak bermain peran, didukung media gambar tokoh pahlawan dan video animasi (CD6), sejalan dengan pendapat Susilaweti (2022) bahwa

sejarah dalam pembelajaran IPS membantu anak memahami nilai-nilai sosial dan identitas budaya melalui peristiwa masa lalu.

Cabang geografi tampak ketika guru menata lingkungan kelas menyerupai tempat tertentu dan memperkenalkan lokasi, misalnya tempat ibadah haji umat Islam, sehingga anak memahami konsep ruang melalui pengalaman langsung. Guru menjelaskan, “ketika guru mengenalkan lokasi tempat, kaya kemarin temanya haji, ibu mengenalkan juga tempat ibadah haji itu di Mekkah, umat Islam biasanya pergi ke Mekkah untuk ibadah haji” (CWG jw2.3), dan catatan lapangan menunjukkan anak mampu menyebutkan lokasi tempat ibadah tersebut (CD8), sejalan dengan pendapat Anning et al. (n.d.) bahwa pengenalan geografi pada anak usia dini dapat dilakukan melalui pengenalan lokasi, lingkungan sekitar, serta interaksi manusia dengan ruang. Interaksi antarmanusia juga terlihat jelas dalam kegiatan bermain peran; pada tema “Gigiku yang Kuat” anak berperan sebagai dokter dan pasien untuk belajar berinteraksi sesuai peran, sebagaimana dituturkan guru,

“seperti waktu itu pada saat bermain peran pada tema gigiku yang kuat, ada beberapa peran yang dimainkan seperti dokter dan pasien, anak belajar berinteraksi saat jadi dokter dan pasien” (CWG jw1.3), yang juga ditegaskan kepala sekolah sebagai tujuan utama sentra bermain peran (CWK1).

Cabang ekonomi paling jelas terlihat melalui aktivitas jual beli, di mana anak menggunakan uang mainan untuk melakukan transaksi sederhana, melakukan tawar-menawar, serta memahami fungsi penjual dan pembeli. Guru menyampaikan bahwa “anak belajar beli dan bayar pakai uang mainan” (CWG jw2.2), dan catatan dokumentasi pada kegiatan bertema padi menunjukkan anak menggunakan uang mainan untuk bertransaksi (CD9). Hal ini sejalan dengan pendapat Delalibera dan Ferreira (2019) bahwa konsep ekonomi anak usia dini, seperti kelangkaan, harga, dan nilai uang, dapat dikenalkan melalui pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan anak sehingga konsep-konsep tersebut menjadi lebih mudah dipahami.



Gambar 3. Kegiatan Transaksi Jual Beli

Cabang sosiologi tampak melalui kegiatan kerja sama, misalnya anak saling membantu merapikan alat dan barang-barang bermain peran setelah kegiatan berakhir. Guru menyatakan bahwa “anak tidak bisa bermain sendiri, harus kerja sama” (CWG jw1.3), didukung pengamatan interaksi kelompok dan dokumentasi kegiatan kolaboratif (CD11), sejalan dengan pendapat Mindes (2021) bahwa salah satu bentuk pembelajaran sosiologi pada anak usia dini adalah membangun kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan kegiatan bersama. Selain itu, guru juga mengajarkan penyelesaian konflik; guru menjelaskan bahwa “kalau anak rebutan, biasanya ibu mengarahkan anak untuk bergantian” (CWG jw1.5), dan catatan lapangan menunjukkan adanya konflik kecil antaranak yang diselesaikan melalui arahan guru, sebagaimana terlihat pada catatan

dokumentasi ketika guru memediasi anak yang berselisih (CD12).

Cabang antropologi dikenalkan melalui pengenalan budaya dan tradisi setempat, misalnya perayaan Maulid Nabi yang diisi dengan kegiatan pawai mengelilingi area sekolah dengan membawa atribut yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Guru menyampaikan bahwa “anak dikenalkan kebiasaan atau tradisi yang ada di lingkungan mereka” (CWG jw1.2), didukung catatan dokumentasi ketika guru memperkenalkan tradisi tersebut kepada anak (CD10). Hal ini sejalan dengan pendapat Fu (2020) bahwa antropologi mempelajari manusia beserta budaya, tradisi, dan nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan masyarakat, sehingga pengenalan tradisi masyarakat setempat memberikan pengalaman langsung bagi anak dalam memahami nilai-nilai budaya sejak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil reduksi dan penyajian data menunjukkan bahwa kelima cabang IPS tersebut tidak muncul secara terpisah, melainkan saling berkaitan dalam satu rangkaian tema

pembelajaran. Sebagai contoh, pada tema Kesultanan Banten, unsur sejarah (cerita tokoh dan kerajaan), geografi (lokasi kesultanan), serta antropologi (rempah-rempah dan budaya khas Banten) muncul secara bersamaan dalam satu kegiatan bermain peran, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang holistik dan bermakna.



Gambar 4. Guru Memperkenalkan Tradisi pada Masyarakat Setempat

Berdasarkan temuan tersebut, meskipun tidak diajarkan secara eksplisit sebagai mata pelajaran, muatan IPS telah terintegrasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan tema yang diterapkan di sentra bermain peran, dan memberikan pengalaman belajar sosial yang beragam serta bermakna bagi anak.

Tabel 1. Cabang IPS dan Contoh Kegiatan di Sentra Bermain Peran

Cabang IPS	Indikator	Contoh Kegiatan di Sentra Bermain Peran
Sejarah	Mengenal peristiwa masa lalu dan tokoh	Cerita Kesultanan Banten dan tokoh daerah sebelum bermain peran
Geografi	Mengenal lokasi dan interaksi antarmanusia	Pengenalan lokasi ibadah haji; dialog peran dokter-pasien
Ekonomi	Aktivitas jual beli	Transaksi menggunakan uang mainan pada tema pasar/padi
Sosiologi	Kerja sama dan penyelesaian konflik	Merapikan alat bermain bersama; mediasi konflik oleh guru
Antropologi	Mengenal budaya dan tradisi	Perayaan Maulid Nabi dengan kegiatan pawai keliling sekolah

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa

pembelajaran IPS pada jenjang PAUD tidak perlu disajikan sebagai mata pelajaran formal, tetapi dapat terintegrasi secara alami ke dalam kegiatan bermain yang dekat dengan pengalaman hidup anak (Surya Aprilyanti & Wulansuci, 2023). Kegiatan sentra bermain peran di TK Negeri Pembina Cibeber menunjukkan bahwa kelima cabang IPS dapat dihadirkan sekaligus dalam satu rangkaian tema, sejalan dengan pendapat Mindes (2021) bahwa pengenalan konsep sosial pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui pengalaman konkret dan kontekstual, bukan melalui penyampaian konsep abstrak secara langsung.

Meskipun demikian, temuan bahwa penerapan IPS belum merata pada setiap tema menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman konseptual guru mengenai cabang-cabang IPS dan praktik pembelajaran di lapangan. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian Surya Aprilyanti dan Wulansuci (2023) yang menemukan bahwa guru PAUD pada umumnya belum memahami secara eksplisit bahwa kegiatan pembelajaran yang mereka rancang sesungguhnya

mengandung muatan IPS. Oleh karena itu, penguatan pemahaman guru mengenai cabang-cabang IPS menjadi hal penting agar setiap tema pembelajaran dapat secara konsisten memuat pengalaman sosial yang bermakna bagi anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa sentra bermain peran merupakan wahana yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar IPS kepada anak usia dini, karena memberikan ruang bagi anak untuk mengalami langsung peran-peran sosial, berinteraksi dengan teman sebaya, serta memahami nilai, aturan, dan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain cakupan subjek yang terbatas pada satu kelompok di satu satuan PAUD sehingga temuan belum tentu dapat digeneralisasikan pada konteks lembaga PAUD lain dengan karakteristik berbeda. Selain itu, penelitian ini bersifat deskriptif sehingga belum mengukur secara

kuantitatif seberapa besar capaian pemahaman anak terhadap setiap cabang IPS. Meskipun demikian, temuan ini tetap memberikan kontribusi penting sebagai gambaran awal mengenai bagaimana muatan IPS dapat diintegrasikan secara kontekstual melalui kegiatan bermain peran, yang dapat menjadi rujukan bagi guru dan pengelola PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna bagi perkembangan sosial anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di TK Negeri Pembina Cibeber Kota Cilegon, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS telah diterapkan secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di sentra bermain peran kelompok B, meskipun tidak disajikan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri. Penerapan tersebut berlangsung melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan (penyusunan modul ajar dan penentuan tema), pelaksanaan (aktivitas bermain peran seperti jual beli dan berbagai profesi), dan evaluasi (observasi autentik terhadap perkembangan anak). Selain itu, seluruh cabang IPS, yaitu sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan

antropologi, telah muncul secara kontekstual melalui aktivitas bermain peran, meskipun penerapannya belum merata pada setiap tema pembelajaran.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar: (1) kepala sekolah menyediakan fasilitas dan media bermain yang memadai serta memberikan kesempatan pelatihan atau pengembangan profesional bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengintegrasikan cabang-cabang IPS ke dalam kegiatan bermain peran; (2) guru terus mengembangkan kreativitas dalam merancang kegiatan bermain peran yang lebih variatif dan inovatif sesuai tema pembelajaran, mengoptimalkan pengenalan cabang-cabang IPS secara lebih terarah agar anak memahami konsep sosial secara lebih mendalam, serta memberikan pendampingan yang lebih intensif dan memperkuat diskusi refleksi setelah bermain agar anak dapat mengaitkan pengalaman bermain dengan kehidupan sehari-hari; dan (3) peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan pendekatan atau metode yang berbeda untuk mengukur

efektivitas pembelajaran IPS di sentra bermain peran secara lebih mendalam, memperluas aspek perkembangan yang dikaji, atau melakukan penelitian pada lokasi dan jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan pada konteks PAUD yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

- Adnan, G., & Ismail, F. (2022). Bunga Rampai Sosiologi. Ar-Raniry Press.
- Andriyati, N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Beyond Centers and Circle Times (BCCT) Pendidikan Anak Usia Dini.
<http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Anning, Cullen, & Fleeer. (n.d.). Early Childhood Education.
- Delalibera, B. R., & Ferreira, P. C. (2019). Early childhood education and economic growth. *Journal of Economic Dynamics and Control*, 98, 82-104.
<https://doi.org/10.1016/j.jedc.2018.10.002>

- Fu, B. (2020). Promoting Geography for Sustainability. *Geography and Sustainability*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.geosus.2020.02.003>
- Hutagalung, S., & Nurjannah. (2024). Memahami Dan Menguasai Hakikat IPS. 4(1), 1-8.
- Jumriani. (2021). Telaah Literatur: Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Karya, D., Kusumastuti, S. Y., Kabul, R. E., Mantong, J., & Sjukun. (2024). Metodologi Penelitian Kualitatif (R. R. Alhempfi, Ed.).
- Kartini, A., Septiani, I. A., & Rustini, T. (2024). Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Kemerdekaan Indonesia. *Journal on Education*, 06(02), 10939-10947.
- Kimzan, I, & Yüksek Usta. (2024). Children understand economics too: knowledge and experience of basic financial concepts. *Early Child Development and Care*, 194(15-16), 1540-1554.
- M. A. Khadijah, & N. Z. Jf. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya.
- Mindes, G. (2021). *Social Studies for Young Children: Preschool and Primary Curriculum Anchor*. Rowman & Littlefield.
- Salabi, A. S. (2020). Efektivitas Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. *Journal of Science and Research*, 1-13.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Surya Aprilyanti, D., & Wulansuci, G. (2023). Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial yang Diberikan pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 620-629. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.358>
- Tuzzah, R., & Mustakimah. (2025). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Penanaman Nilai-Nilai Kebinekaan Di Sekolah Inklusi. *Jurnal*

- Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 6, 136-147.
- Andriyati, N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Beyond Centers and Circle Times (BCCT) Pendidikan Anak Usia Dini.
<http://Jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Arditya Prayogi, & Nasrullah, R. (2024). History and Humans: Study of the Urgency and Position of History in Human Life. *Aplikatif: Journal of Research Trends in Social Sciences and Humanities*, 3(1), 24-31.
<https://doi.org/10.59110/aplikatif.v3i1.330>
- Greas, D., Hutagalung, A., & Philipus Tangkin, W. (2023). Penerapan Metode Bernyanyi Sebagai Upaya Mengembangkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5.
- Hamzah, N. (2020). Pengembangan Sosial Anak Usia Dini.
- Hasanah, U., Al-Amin Bantur, P., & Artikel, R. (2020). Implementasi Sentra Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Anak Di Paud Al-Amin Pringonani Banur-Malang. 2(1).
- Jumiatmoko, J., Rohmah, F., & Nafiah, S. S. (2023). Implementasi Ragam Kegiatan Bermain Peran Dalam Pengembangan Moral Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 11(3), 304.
<https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.81534>
- Karya, D., Kusumastuti, S. Y., Kabul, R. E., Mantong, J., & Sjukun. (2024). Metodologi Penelitian Kualitatif (R. R. Alhempu, Ed.).
- Marwah, M. (2022). Stimulasi Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-34.
- Muzdalifah. (n.d.). Pengembangan Sumber Daya Manusia Untuk Menumbuhkan Karakteristik Pada Anak Usia Dini.
- Nuranita Oktavia. (2023). Hubungan Antara Kegiatan Anak Pada Bermain Peran Mikro Dengan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Al Abyadh*, 6(1).

- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021).
Merancang Penelitian Kualitatif
Dasar/Deskriptif dan Studi
Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal
Pendidikan Dan Studi Islam*,
48-60.
- Sari, D., & Mahyuddin, N. (2023).
Strategi Pendekatan Kurikulum
Pendidikan Anak Usia Dini
dengan Pembelajaran Tematik
Integratif. 7(1), 685-708.
[https://doi.org/10.31004/obsesi
.v7i1.4074](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4074)
- Susilaweti. (2022). Relasi ilmu sejarah
dengan ilmu sosial dan
relevansinya di Lembaga
Madrasah. *Jurnal Ilmiah
Pendidikan*, 1, 453-462.
- Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah
Salsabilah, Patria Nabila Putri,
& Dwi Noviani. (2023). Konsep
Dasar Pendidikan Anak Usia
Dini Dalam Perspektif Islam.
*Khirani: Jurnal Pendidikan
Anak Usia Dini*, 1(4), 94-113.
[https://doi.org/10.47861/khirani
.v1i4.632](https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632)