

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK A3 TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL (ABA 4) MANGLI TAHUN PELAJARAN 2016-2017

Emy Qoriah, Wahyu Dyah Laksmi, Eriqa Pratiwi
Universitas Muhammadiyah Jember

ABSTRAK

Kata kunci: Bermain Peran, emosional.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bermain peran apa dapat meningkatkan perkembangan emosional. Penelitian ini dilakukan tanggal 4 Mei 2017 pada anak Kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Tahun Pelajaran 2016-2017.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, metode penjumlahan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa aktivitas anak selama bermain peran dan hasil observasi.

Berdasarkan hasil observasi dapat bahwa bermain peran koki dapat meningkatkan perkembangan emosional anak secara klasikal dari 20 anak terdapat 15 anak berkembang optimal emosional. Dari perhitungan tersebut dapat di ketahui perkembangan emosional pada anak kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal pada siklus I 65% atau 13 anak dan pada siklus II mencapai 80% atau 16 anak. Hal ini membuktikan bahwa bermain peran sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan emosional.

Keywords: Role Playing, Emotional.

This study was conducted to determine what role play can improve emotional development. This study was conducted on May 4, 2017 on A3 Aussiyah children's group TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Lesson Year 2016-2017.

This type of research is a classroom action research, the method of summing data used in this research is the method of observation and documentation. Data collected in the form of child activity during role play and observation results.

Based on the observations can be that playing the role of the chef can improve the child's emotional development in the classical of 20 children there are 15 children develop optimal emotional. From the calculation can be in the know emotional development in children group A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal on cycle I 65% or 13 children and on the second cycle reached 80% or 16 children. This proves that role playing is very effective for improving emotional development.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan anak secara umum yang dialami setiap individu khususnya pada anak usia dini berpotensi mampu berkembang secara baik. Anak-anak membutuhkan bantuan dan program yang sesuai dengan kebutuhannya, perkembangan emosi anak ditandai dengan berbagai ekspresi, cara mengekspresikan emosi setiap anak laki-laki dan perempuan berbeda, perkembangan emosional anak usia dini ditandai ketika anak telah mampu membedakan mana yang benar dan mana yang salah sebagai contoh anak selalu merasa dirinya benar dan selalu menyalahkan temannya dalam berebut mainan kemudian ada anak yang menangis, karena merasa kalah. Anak lebih mudah mengekspresikan emosinya melalui kondisi fisiknya dengan bebas karena anak merasa kesulitan mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata. Anak akan mengutarakan perasaan senang dan tidak senang. Misalkan dapat informasi yang mereka terima apa adanya. Suka atau tidak suka, tanpa ada perasaan bersalah atau takut menyinggung perasaan orang lain.

Masa anak-anak adalah bermain, namun bermain bukan hanya sekedar memberi kesenangan, juga memberikan manfaat yang besar bagi anak. Melalui kegiatan yang positif dengan menggunakan fisiknya, menstimulasi penginderaannya, dan mengenali lingkungannya. Oleh karena itu salah satu cara untuk mengoptimalkan perkembangan emosional anak melalui bermain peran, dengan bermain peran diharapkan agar anak mampu menjadi pribadi yang bertanggung jawab, dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak serta dapat berkomunikasi dengan baik, dapat menghargai orang lain, dapat diajak bekerjasama, dapat merasakan kasih sayang, empati dalam menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya.

Bermain Peran adalah suatu kegiatan atau permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, ataupun tumbuhan yang ada disekitar anak. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreatifitas, empati serta penghayatan anak dapat berkembang. Anak dapat berimajinasi, berekspresi,

berinteraksi dengan teman-temannya. Anak-anak dapat menjadi apapun yang diinginkan anak juga dapat melakukan manipulasi terhadap objek seperti yang anak harapkan. Memerankan tokoh tertentu misalnya peran sebagai guru, dokter, nelayan, koki, pedagang dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain peran anak dapat mengembangkan emosional. Anak dapat menunjukkan berbagai macam emosi melalui tokoh yang diperankan. Anak juga dapat mengeluarkan emosinya dengan bermain peran seorang anak dapat memainkan tokoh yang bersifat pemarah, baik hati, takut, penuh kasih sayang dan lain sebagainya.

Menurut penelitian Widiyari (2014), menjelaskan bahwa ada peningkatan perkembangan emosi anak dapat dicapai melalui metode relaksasi, berbagai perasaan (sedih, marah, senang/gembira, perubahan raut wajah dan nada suara).

Hasil penelitian Setiyawati (2013), yang di dapat adalah kemampuan emosional anak pada pra siklus 40% setelah dilakukan siklus I mencapai 59,09% dan siklus ke dua meningkat sebesar 81,81% ini menunjukkan bahwa kemampuan

emosional anak mengalami peningkatan melalui metode bercerita.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Jember Tahun Ajaran 2016-2017, dengan jumlah anak 20 terdiri terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan, menunjukkan bahwa tingkat perkembangan emosional anak ketika proses kegiatan di kelas belum maksimal. Anak masih malu dan enggan untuk bermain dengan teman-temannya serta kurang senang ketika melakukan kegiatan, anak hanya melihat temannya bermain. Perkembangan emosional anak dalam tindakan amarah kurang bisa mengendalikan diri, anak kurang percaya diri, kurang mandiri, dalam bersikap kurang ramah, kurang memberi motivasi dan dorongan untuk maju pada diri sendiri, dan keunggulan orang lain.

Serta proses pembelajaran dalam kegiatan dikelas kurang menarik, hal ini terbukti saat proses pembelajaran dalam setiap kegiatan permainan yang berkaitan dengan emosi anak. Proses pembelajaran

guru menjelaskan pada anak dengan gambar yang kurang jelas untuk dilihat semua anak. Setiap proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berbasis cetak seperti lembar yang berupa gambar, dan media tersebut cenderung membuat anak kurang memperhatikan penjelasan guru. Media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik minat anak dalam pembelajaran emosional.

Hasil penelitian lain menurut Maima, Rohendi dan Mulyadi (2013) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan konsep matematika kelas yang memperoleh metode bermain peran lebih baik daripada kelas yang memperoleh metode konvensional. Selanjutnya menurut Wijayati (2015) menjelaskan hasil penelitiannya bahwa metode bermain peran mempunyai manfaat besar untuk perkembangan anak pada pemecahan masalah.

Sedangkan menurut hasil penelitian Retno Sari (2013), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri pada anak kelompok B.

Berdasarkan latar belakang paparan diatas maka peneliti mengangkat judul “Meningkatkan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran Pada Kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanut Athfal (ABA 4) Mangli Jember Tahun Pelajaran 2016-2017”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan *variabel* terkait dengan suasana yang menyenangkan bagi anak yaitu menggunakan kegiatan bermain peran.

Menurut Hopkins,” PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam terhadap kondisi dalam praktek pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kerja sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Penelitian

tindakan dapat dilakukan tidak hanya diruang kelas, tetapi dimana saja yang penting ada sekelompok anak yang sedang belajar sehingga yang dilakukan penulis dalam penelitian adalah meningkatkan suasana pembelajaran kelas yang menyenangkan melalui kegiatan bermain peran yang meliputi empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian Tindakan Kelas mempunyai banyak model, peneliti memilih model Hopkins, menurut Hopkins (1993), pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan melakukan observasi mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya.

3. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan perkembangan emosional anak usia dini 4-5 tahun dikelompok A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli

Jember. Hasil pelaksanaan pembelajaran dengan bermain peran dapat dilihat pada tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan.

Oleh karena itu guru mencoba membuat pembelajaran untuk meningkatkan emosional anak dengan bermain peran yakni bermain peran “koki”. Pada siklus I pertemuan I diperoleh 9 anak atau 45% dan dilanjutkan dengan pertemuan ke II memperoleh sebanyak 12 anak atau 60%, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan ke III memperoleh sebanyak 13 anak atau 65%. Karena pada siklus I hasil belajar belum mencapai kesuksesan klasikal, maka peneliti melanjutkan pada siklus II dengan alasan: 1) Guru kurang jelas cara memberi contoh peran koki, kasir, pramusaji dan pengujung 2) Media yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi. 3) Desain ruangan yang digunakan bermain kurang menarik. 4) Waktu sudah habis padahal anak masih ingin bermain sehingga peneliti mendapat kendala dalam memberikan penilaian. 4) Tempat

atau ruangan untuk bermain peran dikelas. 5) Aturan bermain terlalu banyak. 6) Guru kurang menguasai perkembangan anak. 7) Guru kurang memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran-peran yang di peragakan oleh anak.

Selanjutnya dalam pelaksanaan siklus II pertemuan ke I 16 anak atau 80%. Pada tahap siklus II anak-anak antusias bermain peran dengan baik. Menurut Moeslichaton (1999:37-44) bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak di lakukan.

Jenis permainan yang meningkatkan perkembangan emosional adalah bermain peran, karena dengan bermain peran akan memerankan tokoh tertentu serta menumbuhkan rasa senang, takut dan lain sebagainya. Bermain peran akan meningkatkan emosional anak bagaimana anak mampu bekerjasama dengan baik dan dapat mengendalikan emosi dengan wajar saat bermain peran koki, kasir,

pramusaji, pengunjung. Mempunyai rasa empati terhadap perannya masing-masing.

Bermain peran akan membekali anak dengan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan serta membekali anak dalam penyesuaian dalam tingkatan sosial atau lingkungannya juga membentuk karakter emosi anak karena dengan bermain peran emosi anak akan terstimulasi atau terangsang dengan sendirinya, perasaan ingin tahu rasa, senang, takut, sedih karena dengan emosi merupakan bentuk ekspresi anak sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya kepada orang lain. Sebagai contoh anak merasakan senang saat bermain peran koki serta berpura-pura marah, senang saat memesan makanan dan minuman kepada pramusaji, sabar mau menunggu pesanan. Emosi anak dapat dilihat dari ekspresi wajah yang di alaminya. Serta emosi berperan untuk mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungannya.

Menurut Piaget (dalam Gunarti dkk: 2008:212) mengatakan bahwa bermain peran merupakan

aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berfikir anak usia dini, yaitu simbolik. Berikut beberapa tujuan bermain peran yaitu:

- 1) Anak dapat mengekspresikan perasaan-perasaannya.
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 4) Mengembangkan kreatifitas yang membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
- 5) Melatih daya tangkap.
- 6) Melatih daya konsentrasi.
- 7) Melatih membuat kesimpulan.
- 8) Membantu mengembangkan kognitif.
- 9) Mencapai kemampuan berkomunikasi.
- 10) Membangun pemikiran yang analistis dan kritis, membangun sikap positif dalam diri anak.

Menurut Erikson, anak juga melakukan uji coba ini melalui kegiatan bermain. Dengan kegiatan main peran, anak membuat keadaan yang anak ciptakan sendiri sambil memperbaiki kesalahan-kesalahan dan memperkuat harapan-harapannya. Misalnya anak yang awalnya malu dan takut jika memesan makanan atau minuman di restoran, dengan melalui peran main

koki perlahan-lahan anak belajar bahwa rasa malu dan takut tidak perlu terjadi karena koki bukan orang jahat tapi justru ingin memasak makanan. Saat bermain peran ini anak akan belajar menghadapi pertentangan emosi, menguatkan diri untuk masa depan, dan mengembangkan imajinasi.

Menurut Emiliana Darsri Winarti (2014), dalam abstraknya menjelaskan bahwa penggunaan metode bermain peran makro dapat mengembangkan kemampuan emosional anak. Dari siklus diperoleh hasil dapat memerankan tokoh dalam cerita 14 anak (70%) dan siklus ke II keberhasilan menjadi 16 anak (80%).

Bermain peran adalah salah satu permainan favorit anak-anak. Bagi kita orang dewasa peran tersebut tampaklah sepele, namun tidak bagi anak-anak karena dengan bermain peran anak-anak akan banyak belajar tentang banyak hal serta untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya.

Manfaat bermain peran menurut Jatmika (2012: 40-41) diantaranya yaitu: 1) Memicu imajinasi, melalui permainan ini,

anak bisa terpacu imajinasinya yang bisa meningkatkan kreativitas anak.

2) Mengembangkan bahasa dan intelektual. 3) Menumbuhkan rasa percaya diri, memainkan peran orang dewasa membuat anak sudah mampu melakukannya, rasa mampu inilah yang sanggup memupuk konsep diri positif pada anak-anak. 4) Meningkatkan peran sosial dan emosi, melalui bermain peran bersama teman-temannya, maka akan tumbuh kemampuannya dalam berkomunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan mengelola emosi. 5) Membantu perkembangan motorik, saat anak bermain peran, ia akan lincah dan berlari kesana kemari. 6) Menumbuhkan sosialisasi dan bekerja sama. Melalui permainan ini dapat membangun motivasi mereka dalam berkompetisi sehat dengan teman-teman mereka, sehingga menjadi pribadi yang mempunyai rasa percaya diri tetapi berempati terhadap sesama.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa salah satu yang dapat membantu guru untuk mengetahui perkembangan

emosional anak usia dini adalah pembelajaran melalui bermain peran dalam hal ini adalah bermain peran koki dapat meningkatkan perkembangan emosional.

Bermain peran dapat digunakan sebagai sebuah cara atau metode untuk mengenalkan anak bersosialisasi dalam pembelajaran di kelas dan dapat membuat anak merasa senang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmawati Luluk, 2014. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Emiliana Daris Wnarti, 2014. *Upaya amengembangkan Kemampuan Emosional Melalui Metode Bermain Peran Makro Pada Anak Kelompok B TK Indrayasana 08 Kebon Arum Klaten Tahun 2013-2014*. (online), eprints.ums.ac.id, diakses 19 Juni 2017
- Elena Bodrov, 2008. *Make-believe play versus academic skills: Vygotskian approach to today's dilemma of early childhood education*, (online), vol.16, Issue 3, (<http://dx.doi.org/10.1080/13502930802291777>), diakses 27 Februari 2017)
- Fathi Ihmeideh, 2015. *The impact of dramatic play centre on promoting the development of children's early writing skills*, (online), vol. 23, Issue 2

- (<http://dx.doi.org/10.1080/1350293X.2014.970848>, diakses 27 Februari 2017)
<http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>
- Mulyasa H.E. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati Yeni, Nugraha Ali. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rachmawati Yeni, Kurniati Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahmawati, Anayanti. 2014. *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. Vol. 3, No.1 (Online) <https://journal.unay.ac.id/index.php/jpa/article/view/2875>. Diakses 03 Juli 2017
- Retno Sari, Desi. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Rasa Percaya Diri Pada Anak di TK Pertiwi Karang Anyar 2 Plupuh Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013 (Online)*
- Reunamo, Jyrki, 2013. *Perceiving change in role play, (online)*, vol.21, Issue 2 (<http://dx.doi.org/10.1080/1350293X.2013.789193>, diakses 27 Februari 2017)
- Sanjaya Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Setiawati, 2013. *Peningkatan Kemampuan Emosional Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Ngagas I Klaten Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013*. (online) eprints.ums.ac.id, diakses 19 Juni 2017
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2010. *Bermain kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pramedia Group.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Wihardit Kuswaya, Wardhani IGAK. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widiasari,Weni. 2014. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Emosi Anak Melalui Metode Relaksasi di KB Anyelir Iidi Jl Semenrante Mangkuyudan Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Program Studi Pendidikan guru pendidikan anak usia dini fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah Surakarta. (online) <http://www.yandex.ru/?win=288&clid=2100778-004>, diakses 30 Maret 2017

