

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM  
MENINGKATKAN ASPEK EMOSIONAL ANAK  
DI TK ISLAM UMINDA KOTA MAKASSAR**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

**WAHYUNI**

**NIM 105451101816**

11/09/2021

1 EXP  
Smb. Alumni;

R/0044/PAUD/2100  
WAH  
i'

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
2021**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Wahyuni**, NIM: **10545 11018 16**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 294 Tahun 1442 H / 2021 M, Pada Tanggal 22 Dzulqa'dah 1442 H / 02 Juli 2021 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal 03 Juli 2021 M.

Makassar, 23 Dzulqa'dah 1442 H  
 03 Juli 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Hj. Sukmawati, M.Pd. (.....)  
 2. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. (.....)  
 3. H. Musfirah, S. Ag., M.Pd. (.....)  
 4. Fadhillah Latief, S.Psi., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,  
**Dekan FKIP Unismuh Makassar**

  
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D  
 NBM : 860 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ  
**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Judul Skripsi : Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Aspek Emosional Anak di TK Islam Uminda Kota Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan

**Nama : WAHYUNI**  
**NIM : 10545 11018 16**  
**Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 07 Juli 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

**Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**  
NBM. 951 830

Pembimbing II

**H. Musfirah, S.Ag., M.Pd.**  
NIDN. 0919107402

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

  
**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
NBM : 860 934

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru PAUD

**Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd**  
NBM : 951 830

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Wahyuni**

NIM : **105451101816**

Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Judul Skripsi : ***Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Aspek Emosional Anak Di Tk Islam Uminda Kota Makassar***

Dengan ini menyatakan:

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah *hasil karya saya sendiri bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.*

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan bersedia menerima sanksi apabila pernyataan saya tidak benar.

Makassar, Juni 2021

Yang membuat pernyataan



**Wahyuni**

## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : **Wahyuni**

NIM : **105451101816**

Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Judul Skripsi : ***Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Aspek Emosional Anak Di Tk Islam Uminda Kota Makassar***

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulia dari *penyusunan proposal* sampai dengan selesainya skripsi saya, saya akan *menyusun sendiri skripsi saya*, tidak dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing.
3. Saya tidak akan melakukan *penjiplakan* (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera pada butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2021

Yang membuat perjanjian



**Wahyuni**

## MOTTO

"Maka berperanglah kamu pada jalan Allah,  
tidaklah kamu dibebani melainkan kewajiban  
kamu sendiri.

Robarkanlah semangat para mukmin (untuk berperang).  
Mudah-mudahan Allah menolak serangan orang-orang yang kafir itu.  
Allah amat besar kekuatan dan amat keras siksaan(Nya)".

(QS. An-Nisa: 48)

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

"Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja  
keras (untuk urusan yang lain)" (Q.s Al insyirah:7)

"Ikutilah jalan hidayah dan sedikitnya orang yang menitinga tidaklah  
membahayakanmu. Hati-hatilah dengan jalan kesesatan dan jangan  
terkecoh dengan banyaknya orang yang binasa di dalam kesesatan"

(Fudhail bin 'Iyadh)

## PERSEMBAHAN

Segala puji Allah yang telah menunjukkan kami ke (surga) ini. Kami tidak akan mendapat petunjuk sekiranya Allah tidak menunjukkan kami. Untuk mereka Ku persembahkan karya ini:



Ayahanda Jusman bin Pitong

Ibunda Ramlah binti Ahad

Serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan semangat dan do'a

Terkhusus nenek yang tak sempat lagi bersua

Saudara-saudaraku karena Allah yang berjuang bersama dalam barisan

yang teratur hingga akhir ku ungkapkan syukran jazakillah khoir

Serta Almamaterku, Prodi PG PAUD

## ABSTRAK

**Wahyuni 2021, *Impelemntasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Aspek Emosional Anak di TK Islam Umida Kota Makassar.*** Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pndidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makssar, Dibimbing oleh Tasrif Akib Pembimbing I dan Musfira Pembimbing II.

Rumusan masalah dari penelitian adalah bagaimanakah mengembangkan aspek emosional anak di tk islam uminda kota makassar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimanakah meningkatkan aspek emosional melalui metode bermain peran di TK Islam Uminda Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar sebanyak 22 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara keseluruhan hanya mencapai 70% yang memenuhi kriteria cukup. Sedangkan dilakukannya kembali penelitian pada siklus dua secara keseluruhan telah mencapai 77% dan telah memenuhi kriteria baik atau berada dalam kategori yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan peningkatan aspek emosional anak kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar melalui metode bermain peran mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** meningkatkan aspek emosional, bermain peran

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahilahi ladzi hadana lihadza wa ma kunna linahtadi an hadallahu.*

Segala puji bagi Allah Rabb semesta alam yang telah memberikan banyak karunia dan nikmat-Nya. Pujian yang baik tentunya dengan dzikir tahmid atas setiap anugerah pada tiap waktu yang mengantarkan sederetan berkah-Mu lewat tulisan ini.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan itu hanya milik sang Khalik. Namun tidak berarti manusia tidak bisa mencoba untuk menuju kesempurnaan. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Jusman bin Pitong dan Ramlah binti Ahad yang telah berjuang, berdo'a, mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada para keluarga yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candaan dan ketegasannya.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar,

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd dan juga ibu Hj. Musfirah, S.Ag., M.Pd dosen pembimbing serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada teman-teman seperjuanganku kelas PAUD A angkatan 16 yang senantiasa mendukung dalam suka dan duka serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini atas segala kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi cakrawala berpikir.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis.

Makassar, 2021



Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Perkembangan Emosional Anak Usia Dini.....	9
B. Metode Bermain Peran .....	12
C. Macam-Macam Bentuk Metode Bermain Peran .....	14
D. Manfaat dan Fungsi Bermain Peran.....	14
E. Langkah-Langkah Bermain Peran .....	16
F. Kerangka Berfikir .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>20</b>
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Lokasi Penelitian.....	20
C. Faktor Yang Diselidiki.....	20
D. Prosedur Penelitian .....	21
E. Instrumen Penelitian .....	23
F. Teknik Pengumpulan Data.....	26
G. Teknik Analisis Data.....	27
H. Indikator Keberhasilan.....	28
a. Indikator Proses.....	28
b. Indikator Hasil.....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
A. Hasil Penelitian .....	30
1. Kondisi Awal Pra Tindakan.....	30
2. Paparan Data Siklus I.....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Rubrik Penilaian Kemampuan Anak Mengenal Huruf .....	24
Tabel 2. Hasil Observasi Kemampaun Mengenal Huruf Siklus I .....	34
Tabel 3. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Pra Siklus Dan Siklus I .....	35
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II .....	38
Tabel 5. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I Dan Siklus II .....	39
Tabel 6. Data Hasil Pencapaian Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	41

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berdasarkan Permendikbud No 137 Tahun 2014 Standar Nasional PAUD, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Merujuk pada Permendikbud di atas, menjelaskan bahwa pendidikan anak di PAUD diberikan pada usia 0-6 tahun yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak yang berguna bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pada tahun-tahun pertama merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seorang anak, sehingga disebut juga fase mas (*golden ages*) sekaligus fase kritis karena jika keliru dalam memberikan pendidikan dan pengasuhan pada fase ini dapat berakibat negatif pada fase berikutnya.

Perkembangan adalah proses perubahan dalam pertumbuhan pada suatu waktu sebagai fungsi kematangan dan interaksi dengan lingkungan. Dalam perspektif psikologi, perkembangan merupakan perubahan progresif yang menunjukkan cara bertingkah laku dan berinteraksi dengan

lingkungannya (Wiyani, 2013: 55). Dengan kata lain, proses pendidikan pada tahap ini mempengaruhi proses serta hasil pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan dan pengembangan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun baik formal maupun nonformal. Perkembangan anak usia dini mencakup, aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, (moral dan *spiritual*), motorik, akal fikiran dan emosional yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Penerapan bermain peran adalah salah satu langkah strategis dalam menyongsong masa depan pendidikan Indonesia yang lebih baik. Karena bermain peran merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan serta kepuasan bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Gordon & Browne (Mursid, 2010: 31) dalam bukunya menjelaskan bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan menurut Dworetzky, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih di tekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Perkembangan emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain di mulai dari orang tua, sodara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami

bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan.

Menurut Elizabeth B. Hurlock sebagaimana yang dikutip Riris Eka Setiani (2012: 23) dalam skripsinya yang berjudul “Metode Melatih Kecerdasan Emosional Anak”, kemampuan anak untuk bereaksi secara emosional sudah ada semenjak bayi baru dilahirkan. Gejala pertama perilaku emosional ini adalah berupa keterangsangan umum. Dengan meningkatnya usia anak, reaksi emosional mereka kurang menyebar, kurang sembarangan, lebih dapat dibedakan, dan lebih lunak karena mereka harus mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi yang berlebihan.

Penerapan bermain peran dalam dunia anak sangat baik dan cocok diterapkan di Taman Kanak-kanak, karena melalui bermain peran anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya. Bermain peran bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa dan motorik anak usia dini.

Menurut B. Uno (2010) mengatakan bahwa bermain peran dipelopori oleh Goerge Shafel yang mengatakan bahwa bermain peran

pertama, dibuat berdasarkan situasi masalah kehidupan nyata, kedua dapat mendorong anak mengekspresikan perasaannya, ketiga, bermain peran proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui ketertiban spontan yang disertai analisis. Dengan bermain peran anak-anak menemukan kepuasan, kesenangan, sikap sportif, mengerti tentang aturan serta dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan pada anak. Dalam kegiatan bermain peran anak berperan aktif dalam memaikkannya dan juga dalam kegiatan bermain peran akan memberikan anak informasi tentang kehidupan sosial dengan orang-orang yang ada disekitar lingkunganya.

Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu; Mempertahankan keseimbangan, meningkatkan kemandirian anak, menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang, meningkatkan keterampilan sosial anak dan meningkatkan keterampilan bahasa.

Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk :

1. Menggali perasaannya.
2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.

3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
4. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi anak pada saat terjun langsung ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan sebagainya. Bermain peran (Sosiodrama) merupakan permainan yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan, dan keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial. Memang tidak semua anak memiliki pengalaman bermain sosiodrama, oleh sebab itu diharapkan guru dapat memberikan pengalaman dalam bermain peran (sosiodrama).

Menurut Pamela A. Coughlin (Winda Gunarti, 2010: 37) dalam bukunya menjelaskan bahwa bermain peran berdampak kepada beberapa aspek perkembangan anak yaitu perkembangan social, perkembangan emosional dan perkembangan intelektual. Menurut Smilansky sebagaimana yang dikutip Deska Santi Julyasari (2017: 5) dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini", mempelajari tentang inisiatif mandiri anak dalam kegiatan sosiodrama, menyimpulkan bermain sosiodrama membangun tiga area penting pada

diri anak, yang merupakan bagian-bagian penting tidak hanya bermain tetapi juga permainan/stimulasi sekolah dan permainan stimulasi kehidupan ketiga aspek itu yaitu, perkembangan kreativitas, perkembangan intelektual, bahasa dan keterampilan sosial.

Menurut Steinberg (Ahmad Susanto, 2011: 152) dalam bukunya menjelaskan tentang karakteristik perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun adalah anak lebih suka bekerjasama dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri atau berpasangan, mulai mengikuti dan memahami aturan, bertanggung jawab membereskan mainan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu menendalikan emosi serta mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri dan berinisiatif.

Menurut Mastinis Yamin dan Jamilah Sabri (2013: 80-85) bahwa mengemukakan beberapa aspek kemandirian sosial emosional, intelektual dan fisik (tindakan). Aspek-aspek tersebut kemudian diturunkan pada indikator tidak bergantung pada orang lain, memiliki rasa percaya diri, mempunyai inisiatif dalam bertindak, mampu memenuhi kebutuhan dirinya dan menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain.

Pada observasi awal yang dilakukan di TK Islam Uminda Kota Makasar, peneliti melihat belum menemukan adanya peningkatan aspek emosional anak dalam metode bermain peran, dikarenakan metode bermain peran yang diterapkan pada anak kurang maksimal sehingga aspek emosional anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat

bahwasannya ada sebagian anak yang masih belum bisa bekerja sama dengan temannya, selain itu ketika guru memberikan suatu pembelajaran masih ada sebagian anak belum menaati peraturan dalam suatu permainan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di TK Islam Uminda Kota Makassar. Dengan pertimbangan agar penulis dapat mengalih dan mengetahui tentang metode bermain peran dalam meningkatkan aspek emosional anak di TK Islam Uminda Kota Makassar.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti membuat perumusan yaitu “Bagaimanakah Meningkatkan Aspek Emosional Anak di TK Islam Uminda Kota Makassar ?”

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah Untuk melihat bagaimanakah meningkatkan aspek emosional melalui metode bermain peran di TK Islam Uminda Kota Makassar ?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi semua pihak, antara lain:

##### **1. Manfaat bagi guru**

Memberikan masukan kepada guru atau pendidik tentang cara yang tepat dalam mengembangkan aspek emosional anak melalui metode bermain peran.

## 2. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap perkembangan aspek emosional anak.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Perkembangan Emosional Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Perkembangan Emosional

Menurut Mubayidh (2006: 5) mendefinisikan bahwa “kecerdasan emosional yaitu sebagai kemampuan untuk berperilaku bijaksana dalam berhubungan sesama manusia”. Perkembangan emosional mencakup mengendalikan diri, sangat dan ketentuan, satu kemampuan untuk memotivasi diri sendiri. Perkembangan merupakan serangkaian perubahan *progresif* yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Seperti yang dikatakan Van den Dele bahwa perkembangan merupakan perubahan secara kualitatif. Perkembangan bukan sekedar penambahan berat badan atau tinggi badan seorang atau peningkatan kemampuan seorang, melainkan suatu proses. Dapat dikatakan bahwa perkembangan ( *development* ), merupakan bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang aturan dan diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan, berkaitan dengan aspek kemampuan gerak, intelektual, sosial dan emosional. Maka perlu diingat bahwa usia bukanlah suatu penyebab dari perubahan tingkah laku, melainkan suatu indeks, dimana suatu proses psikologi tertentu dapat terjadi.

Menurut Santrock (2007: 4) perkembangan adalah serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat tetap dari fungsi-fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju ketahap kematangan melalui pertumbuhan, pematangan dan belajar. Sedangkan perkembangan menurut Hurlock adalah menemukan perubahan dalam penampilan berperilaku minat dan tujuan dalam berkembang, menemukan sebab bagaimana perubahan itu mempengaruhi perilaku. Manusia tumbuh, beradaptasi, dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan emosional, perkembangan sosial, perkembangan kognitif, dan perkembangan moral.

Sebagai pakar menyatakan bahwa EQ disebut juga sebagai kecerdasan bersikap. Emosi adalah pengalaman yang efektif yang disertai oleh penyesuaian batin secara menyeluruh, dimana keadaan mental dan fisiologi sedang dalam kondisi yang meluap-luap juga dapat diperhatikan dengan tingkah laku yang jelas dan nyata.

Menurut Martani (2012: No.1 Hal 11) berpendapat bahwa emosi merupakan setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna efektif baik pada tingkat lemah ( dangkal) maupun dalam tingkat yang luas (mendalam). Sedangkan menurut Nugraha dan Yeni (2011: No. 1 Hal 3) menyatakan bahwa emosi merujuk pada perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Sedangkan emosi secara bahasa berarti luapan perasaan yang berkembang keadaan reaksi

psikologis dan fisiologis seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan dan kecintaan.

Menurut Isbayani, dkk. (2015: No 1 Hal. 11) “bahwa emosi adalah perasaan yang secara fisiologis dan psikologis dimiliki oleh anak dan digunakan untuk merespons terhadap peristiwa yang terjadi disekitarnya”. Emosi bagi anak usia dini merupakan hal yang penting, karena dengan emosi anak dapat memusatkan perhatian, dan emosi memberikan daya bagi tubuh serta mengorganisasi pikiran untuk disesuaikan dengan kebutuhan.

Sedangkan menurut Isbayani (2015: No. 1 Hal. 11)

Mendefinisikan emosi sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau interaksi yang dianggap penting olehnya, terutama *well being* (Kesejahteraan) dirinya.

Setiap makhluk hidup akan berkembang sesuai dengan tingkat kebutuhannya, perkembangan terjadi pada manusia dari proses kematangan dan pengalaman yang terjadi pada serangkaian perubahan yang progresif, sistematis, dan berkesinambungan.

## 2. Cara mengembangkan aspek emosional anak

Dalam mengembangkan aspek emosional anak hendaknya memperhatikan apa yang terjadi dengan anak didik agar seseorang guru mampu menstimulus perkembangan emosional anak.

Menurut Wiyani (2019: 160-172)

Bahwa cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk mengoptimalkan perkembangan emosional anak antara lain :

1. Memberikan perhatian kepada anak
2. Mengenalkan berbagai emosi positif dan negatif pada anak
3. Memenuhi kebutuhan anak
4. Menciptakan perilaku positif pada anak
5. Menjalani komunikasi dengan anak
6. Memberi contoh perilaku yang baik
7. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan bermain anak.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi yaitu perkembangan emosional. Kemampuan emosional anak usia dini ditandai oleh berkembangnya kemampuan anak dalam mengekspresikan perasaannya serta dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar.

## **B. Metode Bermain Peran**

### **1. Pengertian Metode Bermain Peran**

Metode berasal dari Bahasa Yunani "*Methodos*" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan terpikir secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai optimal. Penggunaan metode di Taman Kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi

tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan sosial. Berdasarkan pengertian/definisi metode yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru seorang agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial emosional anak usia tiga sampai empat tahun. Selain itu, menurut Nuraini dan Bambang Sujiono (2010: 81) “bahwa bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi.” Sosiodrama atau bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.

Menurut Moeslichatoen (2014: 38)

Bahwa bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dalam suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau problem agar peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul.

### C. Macam Macam Bentuk Metode Bermain Peran

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu : Roestiyah (2010 : 10)

1. **Bermain Peran Tunggal/*Single Role Playing*** Pada pada organisasi ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk siap dan nilai.
2. **Bermain Peran Jamak/*Multiple Role Playing***  
Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.
3. **Bermain Peran Ulangan/*Role Repetition***  
Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergilir. Dalam hal ini setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan kelompok maupun peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran.

### D. Manfaat dan Fungsi Bermain Peran

Pembelajaran melalui bermain peran ialah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran tokoh

yang ada di dalam karya sastra, misalnya cerita tentang Sangkuriyang. Selain itu anak mendapat pengalaman yang baru, sehingga dapat menunjang perkembangan keterampilan kemandirian dan emosional anak.

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang sangat besar dalam menunjang perkembangan kemandirian dan berbahasa anak, karena dengan bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap tokoh yang diperankannya, serta adanya berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain. Melalui bermain peran anak akan belajar.

Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Menurut Uno (2010: 29)

Bahwa proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif anak yaitu :

- a. Menggali perasaannya
- b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- d. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara

Menurut Hartely, dkk. (Moeslichatoen: 2014: 33)

Dalam bukunya menyatakan bahwa ada delapan manfaat atau fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, sopir yang sedang membawa penumpang dll.
  - b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan yang hata. Seperti guru mengajar di kelas, petani menggarap sawah dll.
  - c. Untuk mencerminkan hubungan keluarga dalam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya, ibu mendidik adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan PR dll.
  - d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dll.
  - e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, melanggar lalulintas, dan menjadi nakal.
  - f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa yang dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik kendaraan dll
  - g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya, semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badanya, dan semakin dapat berlari cepat.
  - h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagi penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jaman makan, suatu acara/pesta dll.
- Bermain peran di Taman Kanak-Kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu :
- a. Mempertahankan keseimbangan
  - b. Meningkatkan kemandirian anak
  - c. Menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang
  - d. Meningkatkan keterampilan sosial anak
  - e. Meningkatkan keterampilan bahasa

#### **E. Langkah-Langkah Bermain Peran**

Menurut Uno (2010: 26-29) bahwa langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut :

- a. Pemanasan  
Guru berupaya memperkenalkan siswa kepada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
- b. Memilih pemain (Partisipasi)  
Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

- c. Menata panggung  
Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.
- d. Menyiapkan pengamatan  
Guru melakukan pengamatan dengan peran yang dilakukan siswa.
- e. Memainkan peran  
permainan peran dilaksanakan spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang akan masih bingung memainkan perannya bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan.
- f. Diskusi dan evaluasi  
Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- g. Memainkan peran ulang  
Pada permainan peran kedua ini diharapkan berjalan lebih baik sesuai dengan arah skenario.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua  
Diskusi dan evaluasi yang kedua diarahkan pada realistik.
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan  
Siswa diajak berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

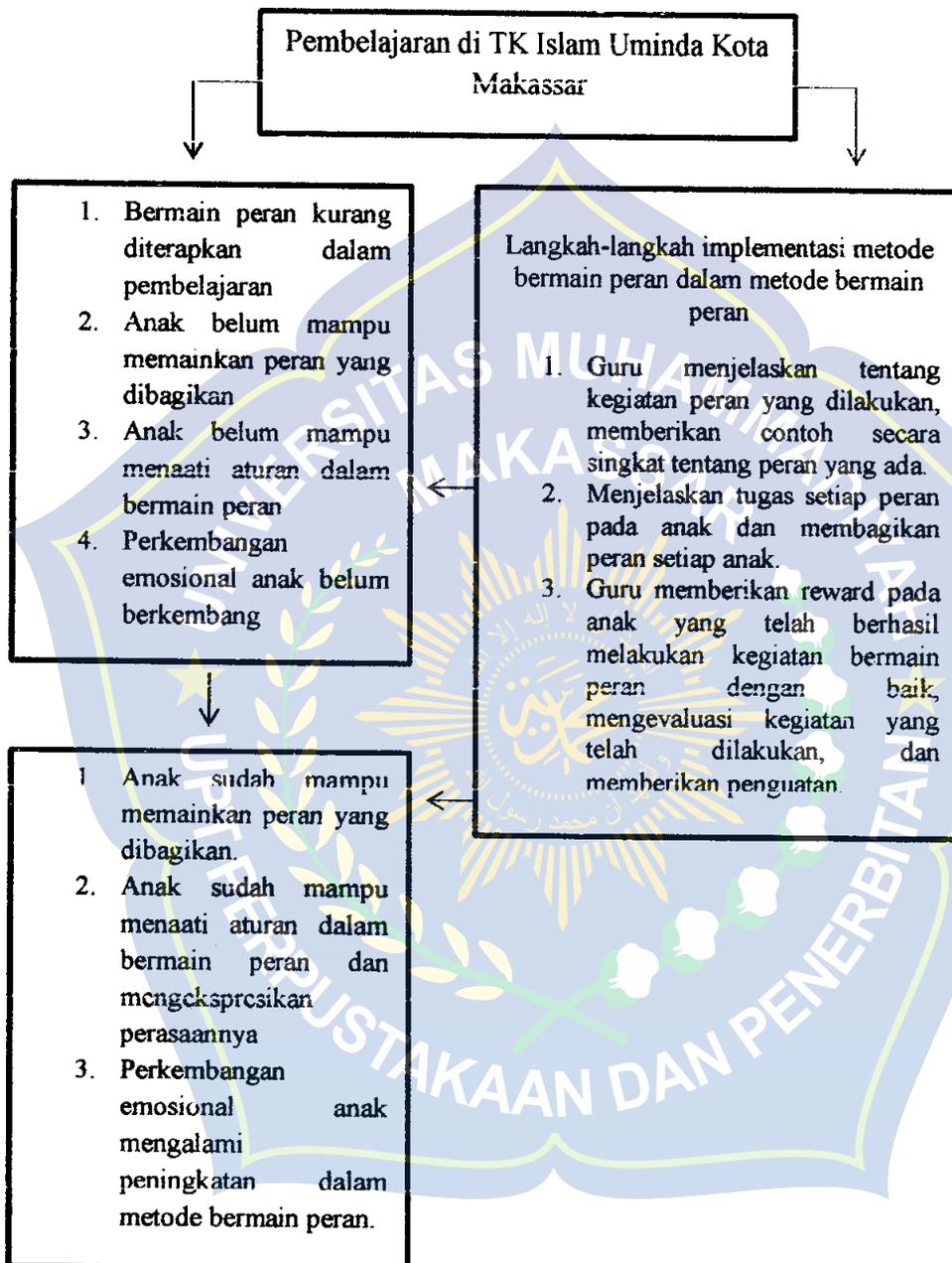
## **F. Kerangka Berfikir**

TK Islam Uminda adalah yayasan pendidikan chamsiyah yang berada di kota Makassar bertugas untuk mengembangkan pendidikan di TK Islam Uminda dan bekerjasama sebagai pemangku kebijakan dalam rangka optimalisasi sumber belajar dan sumber dana serta memiliki visi, misi dan tujuan sekolah.

Aspek emosional merupakan salah satu dari aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak usia dini. Sehingga untuk meningkatkan aspek perkembangan tersebut dibutuhkan suatu metode yang inovatif, tepat dan dapat dengan mudah dipahami oleh anak. Dengan menggunakan metode bermain peran dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aspek emosional anak.

Berdasarkan kerangka pikir yang diajukan dan tujuan penelitian ini, maka penulis melakukan batasan dengan memfokuskan penelitian pada Implementasi metode bermain peran di Taman Kanak-Kanak Islam Uminda serta untuk mengetahui peningkatan Aspek Emosional Anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1

**Gambar 1 Kerangka Pikir**



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian tindakan menggunakan model dari Kemmis dan McTaggart. Tahapan penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (2010), mencakup: (a) Perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*). Kemudian berlanjut dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi dan refleksi untuk siklus berikutnya.

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Uminda Kota Makassar. Alamat sekolah Jl. Talasalapang, No 38 A Desa Gunung Sari, Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 22 orang. Laki-laki berjumlah 15 orang dan perempuan berjumlah 7 orang.

#### C. Faktor yang Diselidiki

Faktor yang peneliti selidiki di TK Islam Uminda adalah faktor peningkatan aspek emosional anak melalui metode bermain peran. Peneliti mengamati peningkatan aspek emosional anak.

#### D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari II siklus yang dimana masing-masing siklus ini terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi dan evaluasi, refleksi (*reflecting*).

##### 1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan rinci. Selanjutnya dibuat Rancangan Porses Pembelajaran Harian (RPPH) dan tema yang akan diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk dijadikan sebagai bahan ajar, menyediakan rencana pelajaran yang mencakup metode dan teknik menghafal, mengalokasikan waktu serta teknik observasi dan evaluasi.

##### 2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat ketika yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan data kuantitatif, dikumpulkan melalui observasi, implementasi metode bermain peran sehingga hasilnya dapat mengembangkan aspek emosional anak.

##### 3. Observasi dan Evaluasi

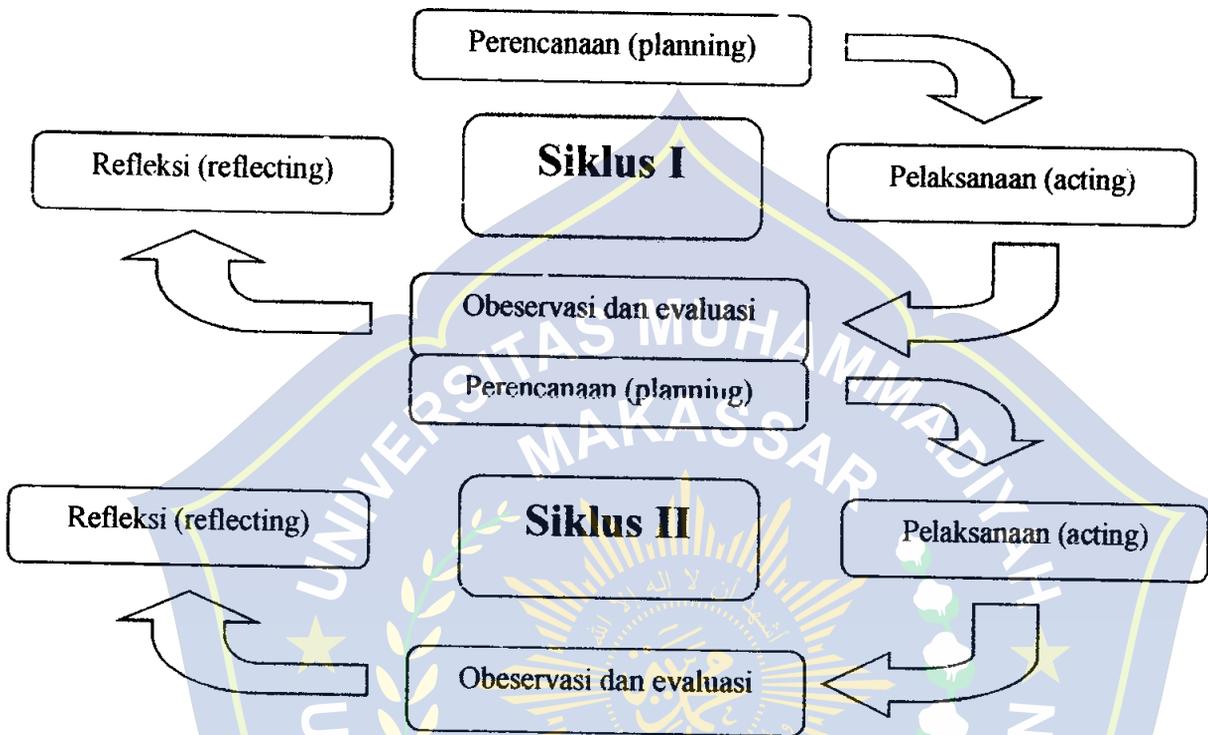
Kegiatan observasi ini dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini, berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang akan dibuat. Data yang akan dibuat adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif melalui observasi dan

mengambil tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka dan presentasi. Dalam melaksanakan observasi dan evaluasi guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi guru dibantu oleh teman sejawat.

#### 4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini merupakan tahap memproses data yang di dapat pada saat dilakukan pengamatan (observasi) dari data yang di dapat. Kemudian ditafsirkan dan dianalisis, hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi apakah diperlukan tindakan selanjutnya atau tidak. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menemukan suatu keberhasilan PTK. Apabila hasil yang dicapai belum mencapai hipotesis tujuan, akan dilakukan siklus kedua atau siklus selanjutnya.

Adapun gambaran tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto sebagai berikut:



**Gambar 2 Bagan Prosedur Penelitian**

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2010) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi berbentuk checklist. Checklist adalah daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Dalam ini peneliti tinggal memberikan tanda *Tally* pada setiap pemunculan gejala yang dimaksud. Adapun kisi-kisi rubrik penilaian sebagai berikut:

**Tabel 1 Rubrik Penilaian Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Aspek Emosional Anak**

No.	Indikator	Kreteria	Skor	Deskripsi
1	Mengendalikan emosi dengan cara wajar	BB (belum berkembang)	1	Anak belum mampu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar
		MB (mulai berkembang)	2	Anak mulai mampu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar
		BSH (berkembang sesuai harapan)	3	Anak mampu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mulai mampu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar tanpa ditegus guru
2	Berbicara dengan tidak berteriak	BB (belum berkembang)	1	Anak belum mampu berbicara dengan tidak berteriak

		MB (mulai berkembang)	2	Anak mulai mampu berbicara dengan tidak berteriak
		BSH (berkembang sesuai harapan)	3	Anak mampu berbicara dengan tidak berteriak
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mulai mampu berbicara dengan tidak berteriak tanpa ditegus guru
3	Menaati aturan main	BB (belum berkembang)	1	Anak belum mampu Menaati aturan main
		MB (mulai berkembang)	2	Anak mulai mampu Menaati aturan main
		BSH (berkembang sesuai harapan)	3	Anak mampu Menaati aturan main
		BSB (Berkembang sangat baik)	4	Anak mulai mampu Menaati aturan main tanpa ditegus guru

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk menumpulkan data. Adapun jenis-jenis teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam pnelitian ini adalah angket (questionnaire), wawancara (interview), pengamatan, dokumentasi, ujian atau tes (test), dan lain sebagainya. Bertumpu pada pandangan tersebut, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Hal ini dikarenakan teknik observasi dan dokumentasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan interaksi belajar mengajar (Hamzah B Uno dkk, 2010) seperti pada pembelajaran bermain peran.

### 1. Observasi

Teknik observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemantauan perhatian suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Pengamatan dilakukan oleh guru dan kolaborator ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi tentang peningkatan emosional anak melalui metode bermain peran. Selain menggunakan lembar observasi, peneliti juga mengambil gambar pada saat anak melakukan proses pembelajaran. Gambar ini berupa foto yang dapat menggambarkan secara nyata aktivitas anak ketika pembelajaran dalam meningkatkan emosional anak melalui metode bermain peran.

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal atau variabel melalui catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan bahan referensi lain (Suharsimi Arikunto, 2010). Pencarian data awal atau data pra tindakan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan catatan lapangan yang dilengkapi dengan dokumentasi untuk kegiatan selama penelitian.

### G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses pengolahan dan menginterpretasikan dan dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Wina Sanjaya, 2011). Analisis dalam penelitian ini adalah data-data yang diperoleh dari hasil lembar observasi dan dokumentasi mengenai hasil pembelajaran mengenal huruf melalui permainan kancing huruf. Analisis dilakukan pada setiap siklus dengan tehnik deskriptif kuantitatif. berikut inirumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif kuantitatif (Ngalim Purwanto, 2006: 102) yaitu:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor mentah yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{NP} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Rumus tersebut menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari skor pada hasil observasi, yaitu

dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indicator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dengan kemudian SM diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum setiap indicator, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak presentase hasil tindakan pada setiap indicator dan selanjutnya dihubungkan dengan presentase sebelum tindakan. Selanjutnya hasil perhitungan tersebut adalah berupa data angka yang dapat di interpretasikan ke dalam 4 tingkatan (Ngalim Purwanto, 2006) yaitu:

1. Kriteria baik, yaitu antara 76-100%
2. Kriteria cukup, yaitu antara 60-75%
3. Kriteria kurang, yaitu antara 55-59%
4. Kriteria kurang sekali, yaitu  $\leq 54\%$

#### **H. Indikator Keberhasilan**

##### **a. Indikator Proses**

kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dapat dicermati melalui kegiatan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diindikasikan proses kemampuan yang dilakukan dengan langkah-langkah seperti memilih masalah sederhana, mengamati dan menganalisis, menentukan tema dan lingkup kegiatan, mengamati dan mengidentifikasi, dialog dan tanya jawab, membuat kesimpulan sederhana, memiliki 100% dengan kriteria penilaian yang berbeda. Pada penelitian tindakan kelas proses keberhasilan guru berada

pada skor keberhasilan,(1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik dan (4) sangat baik.

**b. Indikator Hasil**

Indikator adalah patokan menentukan keberhasilan kegiatan atau program. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian dinyatakan dengan adanya perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar anak maupun suasana pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan berupa peningkatan hasil belajar yang diperoleh anak selama mendapatkan perlakuan. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan  $\geq 76\%$  anak mengalami peningkatan aspek emosional dalam bermain peran.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Kondisi Awal Pra Tindakan

Kegiatan awal dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran tentang bermain peran kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar. peningkatan aspek yang emosional anak diamati terdiri dari 3 p peningkatan, yakni mengendalikan emosi dengan cara yang ajar, berbicara dengan tidak berteriak dan menaati aturan main. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Kondisi peningkatan aspek emosional anak dapat diketahui bahwa peningkatan aspek emosional anak belum berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil observasi awal perkembangan aspek emosional anak yang telah dilaksanakan diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa peningkatan anak-anak dalam aspek emosional belum berkembang baik karena presentasenya baru mencapai 34%.

Berdasarkan data hasil observasi, maka peneliti perlu melakukan tindakan untuk meningkatkan aspek emosional anak dalam metode bermain peran. Upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui metode bermain peran. Melalui metode bermain peran anak diharapkan dapat meningkatkan aspek emosional anak sesuai

dengan indikator keberhasilan sebesar 75% anak mampu meningkatkan aspek emosional dengan kriteria baik.

## **2. Paparan Data Siklus I**

### **a. Tahap Perencanaan**

#### **1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian**

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti yang diuraikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Peneliti membuat sebanyak 2 RPPH, yang akan dipakai untuk 2 kali pertemuan dalam 1 siklus. Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan metode bermain peran dalam mengembangkan aspek emosional anak. Anak-anak akan diajak bermain peran kemudian anak-anak akan diberikan kegiatan bermain peran untuk mengetahui peningkatan aspek emosional selama bermain peran. Kegiatan bermain peran dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu profesi/pekerjaan dengan sub tema pemadam kebakaran.

#### **2) Menyiapkan Instrumen**

Instrument penelitian yang berupa lembar observasi anak dan lembar observasi guru yang akan digunakan untuk menilai hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Pada lembar observasi guru peneliti akan mengamati, kegiatan yang dilakukan guru, apakah sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran. Sedangkan

lembar observasi anak, peneliti akan mengamati peningkatan aspek emosional anak dan dinilai sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

### 3) Menyiapkan Alat dan Bahan

Peneliti menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran termasuk alat-alat yang diperlukan dalam bermain peran serta peralatan lain yang dibutuhkan selama satu hari pembelajaran yaitu, gambar-gambar pekerjaan/profesi, dan alat peraga sesuai dengan sub tema.

### 4) Menyiapkan Alat Dokumentasi

Dalam menyediakan alat dokumentasi peneliti menggunakan handphone (HP) untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

## b. Tahap Pelaksanaan

### a) Langkah Proses Tindakan siklus I

Proses tindakan Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 16 Maret 2021 dan 17 Maret 2021. Kegiatan dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 30 menit pada kegiatan awal pembelajaran, permainan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu tahap pra permainan dan inti permainan. Berikut ini akan diuraikan mengenai tahapan perlakuan bermain peran pada Siklus I yang meliputi:

#### (1) Kegiatan Pra Permainan

Pada kegiatan pra permainan guru melakukan tanya jawab tentang bermain peran, mengenalkan pekerjaan-pekerjaan dengan

memperlihatkan gambar-gambar pekerjaan pada anak-anak serta mengenalkan tugas-tugasnya. Guru memberi pengertian tentang tujuan, menjelaskan langkah-langkah dan memberi contoh dalam bermain peran.

Siklus I dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Kegiatan pembuka

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a;
- b) Guru melakukan apersepsi;
- c) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan secara singkat.

2) Kegiatan inti

- a) Guru mengkondisikan anak;
- b) Guru menjelaskan tentang kegiatan peran yang akan dilakukan;
- c) Guru memberi contoh secara singkat tentang peran yang ada;
- d) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok;
- e) Guru membagi peran kepada anak;
- f) Guru menjelaskan kembali tugas setiap peran pada anak;
- g) Guru membantu anak mempersiapkan media dan alat yang akan digunakan;
- h) Anak memainkan peran secara bergantian, dan anak yang tidak menjadi pemain menjadi penonton.

3) Kegiatan penutup

- a) Guru memberikan penjelasan kembali tentang pembelajaran bermain peran yang telah dilakukan;
- b) Guru memberi reward kepada anak yang telah berhasil melakukan kegiatan bermain peran dengan baik;
- c) Guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan, dan memberi penguatan pada anak;
- d) Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.

b) Hasil Tindakan siklus I

Hasil tindakan siklus I yang dilaksanakan 2 kali pertemuan, diperoleh hasil yang akan disajikan dalam bentuk table 2 seperti berikut ini:

**Table 2 Hasil Observasi Peningkatan Aspek Emosional Anak Siklus I**

No	Pertemuan	Skor	Pencapaian
1	I	113	42%
2	II	145	54%

Berdasarkan table 2 tersebut dapat diketahui bahwa, hasil presentase pencapaian peningkatan aspek emosional anak pada siklus I menunjukkan sedikit peningkatan pada setiap pertemuannya. Hasil rata-rata persentase pencapaian jumlah keseluruhan pemeran anak pada siklus I belum dapat mencapai hasil yang ditetapkan sesuai dengan indikator keberhasilan.

**c. Tahap Pengamatan**

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan aspek emosional

anak. Pada awal pembelajaran, guru menerangkan seluruh rangkaian permainan pada anak-anak. Sebagian besar anak berantusias mengikutinya, beberapa anak berusaha memahami dengan bertanya dan memperhatikan. Selain itu ada anak yang diam dan tampak bingung. Namun, ada pula anak yang kurang fokus dan asik berbicara sendiri.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan adanya peningkatan aspek emosional anak secara bertahap pada setiap pertemuannya, namun hasil peningkatan aspek emosional anak pada siklus I belum mencapai sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Adapun peningkatan aspek emosional anak dapat dilihat dari peningkatan presentase peningkatan anak dalam bermain peran Pra Siklus dengan presentase peningkatan aspek emosional anak pada siklus I, ada pun peningkatannya, dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

**Tabel 3 Peningkatan Aspek Emosional Anak Pra Siklus dan Siklus I**

No	Pertemuan	Skor	Pencapaian
1	Pra Siklus	91	34%
2	Pertemuan I	113	42%

Berdasarkan tabel 3 pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan peningkatan aspek emosional anak sebelum dilakukan tindakan. Presentase hasil pencapaian peningkatan aspek emosional anak pada siklus I sebesar 42%. Berdasarkan presentase

hasil pencapaian pada siklus 1, terjadi sedikit peningkatan aspek emosional anak dari sebelum dilakukan tindakan.

#### **d. Tahap Refleksi**

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran peningkatan aspek emosional anak kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar pada siklus I hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dinilai dapat memberikan stimulus untuk meningkatkan aspek emosional anak. Hal ini dikarenakan penerapan metode bermain peran pada saat pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan suasana belajar yang menyenangkan, akan menciptakan suatu iklim belajar yang tepat untuk menstimulasi peningkatan aspek emosional anak. Proses stimulasi akan lebih mudah diterima anak dengan bermain peran, sehingga dengan metode bermain peran dapat meningkatkan aspek emosional anak.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai peningkatan aspek emosional anak, dengan menerapkan metode bermain peran pada saat pembelajaran. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam emosional anak kelompok B TK Islam Uminda Kota Makassar. Namun, peningkatan tersebut belum mampu memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, karena pencapaian presentase aspek emosional anak