

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK  
MELALUI KEGIATAN *ROLE PLAYING* PADA USIA 5-6 TAHUN  
DI RA MARDHATI KOTA MAKASSAR**



**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2025**

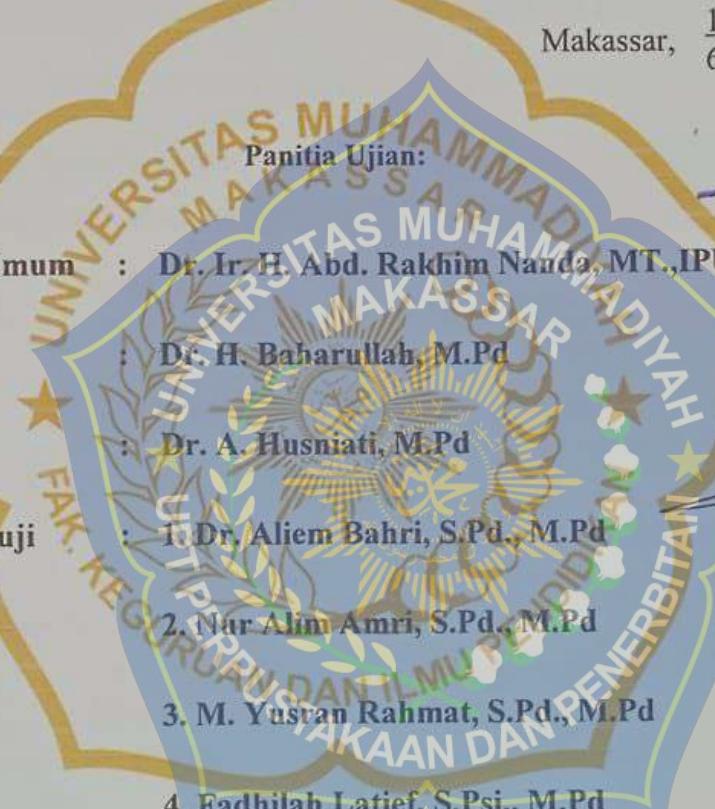
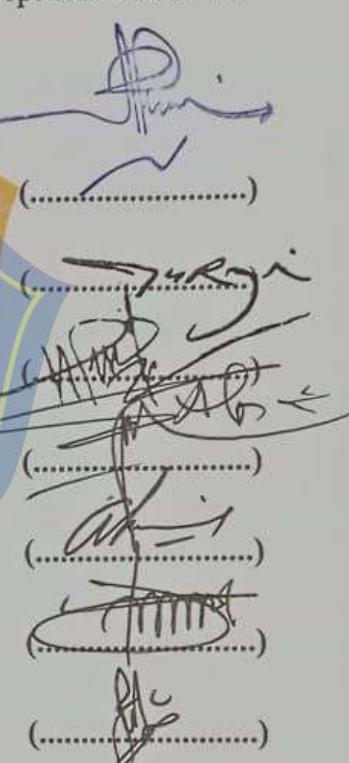


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Wawa Febrianti NIM 105451100820**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 501 Tahun 1447 H/2025 M, tanggal 12 Shafar 1447 H/ 6 Agustus 2025 M, sebagai 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 pada hari ,**Sabtu, 6 September 2025**.

Makassar, 13 Rabiul Awal 1447 H  
6 September 2025 M

- Panitia Ujian:
- 
1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT.,IPU (.....)
2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd (.....)
3. Sekretaris : Dr. A. Husniati, M.Pd (.....)
4. Dosen Pengaji
- 1. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd (.....)
  - 2. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd (.....)
  - 3. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd (.....)
  - 4. Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd (.....)
- 

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Wawa Febrianti

Nim : 105451100820

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan dihadapan tim pengujian skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Pembimbing I

M Yusran Rahmat, S.Pd, M.Pd  
NIDN : 0912098903

Makassar, 6 September 2025

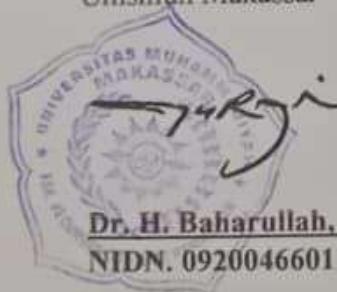
Pembimbing II

Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd  
NIDN : 0908108701

Diketahui:

Dekan FKIP

Unismuh Makassar



Dr. H. Baharullah, M.Pd  
NIDN. 0920046601

Ketua Prodi  
Pendidikan Guru PAUD



Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd.  
NIDN: 0908108701





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 239 Makassar  
Telp : 0411-860837/860152 (Fax)  
Email : fkip@ummu.ac.id  
Web : www.fkip.unmu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar

Nama : Wawa Febrianti

Nim : 105451100820

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 27 Juni 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

M Yusran Rahmat, S.Pd.,M.Pd  
NIDN. 0912098903

Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd  
NIDN. 0908108701

Mengetahui

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, M.Pd  
NBM: 951 830



| Terakreditasi Institusi



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### PENGESAHAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar**

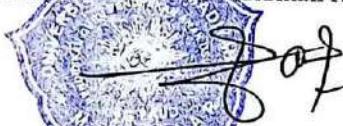
Nama : Wawa Febrianti  
Nim : 105451100820  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah Skripsi yang disusun oleh mahasiswa tersebut kami periksa, maka dinyatakan telah memenuhi syarat untuk melaksanakan ujian Skripsi.



Mengetahui

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



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





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0111-860837/860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Wawa Febrianti

NIM : 105451100820

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan

*Role Playing Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar.*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, 27 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan:

Wawa Febrianti



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wawa Febrianti  
NIM : 105451100820  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan peniplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 27 Juni 2025

Yang Membuat Perjanjian:

Wawa Febrianti

## MOTO

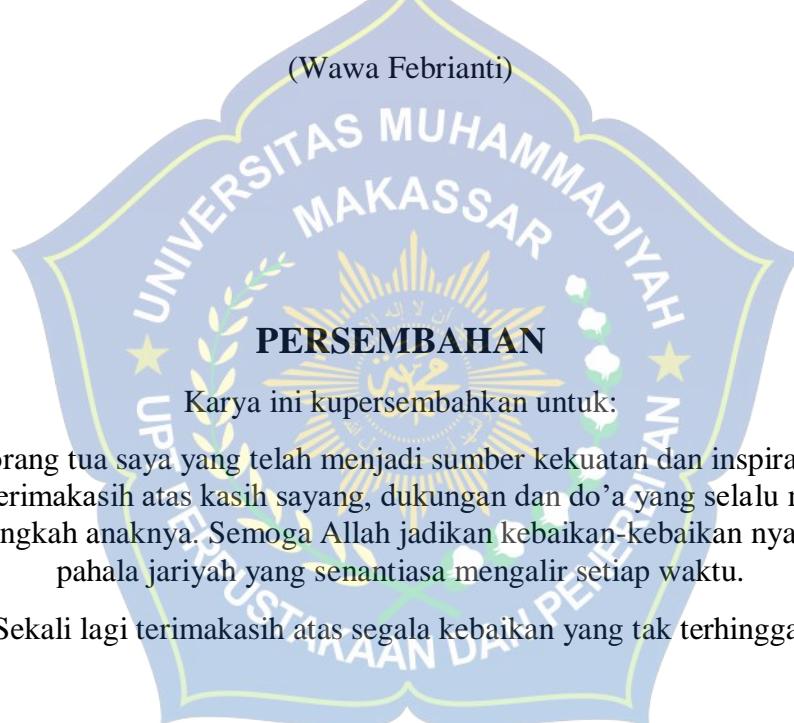
“Barangsiapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan

Allah hingga ia kembali”

(H.R Tirmidzi)

“Pendidikan adalah investasi yang paling berharga dalam hidup”

(Wawa Febrianti)



Karya ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tua saya yang telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam hidup. Terimakasih atas kasih sayang, dukungan dan do'a yang selalu menyertai setiap langkah anaknya. Semoga Allah jadikan kebaikan-kebaikan nya menjadi pahala jariyah yang senantiasa mengalir setiap waktu.

Sekali lagi terimakasih atas segala kebaikan yang tak terhingga.

## ABSTRAK

**Wawa Febrianti, 2025.** *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan Role Playing Pada Usia 5-6 Tahun Di RA Mardhati Kota Makassar.* Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bapak M Yusran Rahmat dan Pembimbing II Ibu Fadhilah Latief.

Masalah dalam penelitian ini minimnya kegiatan yang menggunakan metode *Role Playing* pada anak usia 5-6 tahun di RA Mardhati Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *Role Playing*

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan *role playing* di RA Mardhati, Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek sebanyak 12 anak kelompok B. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kemampuan sosial emosional yang diteliti dalam penelitian ini mencakup interaksi sosial, aturan pengenalan dan emosi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak setelah diterapkannya kegiatan *role playing*. Pada siklus I, persentase capaian perkembangan sosial emosional anak sebesar 34.81% yang berada pada kategori Mulai Berkembang. Setelah dilakukan perbaikan dan pelaksanaan tindakan pada siklus II, capaian meningkat menjadi 77.78% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan *role playing* efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di RA Mardhati Kota Makassar

**Kata kunci :** *role playing, perkembangan sosial emosional, pendidikan anak usia dini*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subuhanahu Wa Ta’ala yang telah memberikan Rahmat dan Kasih Sayang-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul ‘’Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar’’. Proposal ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama pembuatan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, masukan-masukan, serta tuntunan dari banyak pihak, yang membuat tulisan ini menjadi lebih baik, meskipun mungkin masih banyak kekurangan-kekurangannya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Kedua orang tua penulis, Ayahanda Nasaruddin dan Ibunda Juriani yang senantiasa mendukung dan mendo’akan penulis dalam penyelesaian Skripsi ini. Semoga keduanya diberikan kesehatan dan umur yang berkah oleh Allah Subuhanu Wa Ta’ala sehingga dapat melihat penulis menjadi anak yang baik dan bermanfaat bagi keluarga, agama, serta bangsa dan negara. Tak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada keluarga atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Bapak Dr. Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd. sebagai Ketuan Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan arahan kepada penulis. Bapak M. Yusran Rahmat, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Fadhilah Latief,

S.Psi.,M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dan kesempatannya untuk membimbing penulisan proposal.

Terimakasih juga kepada seluruh Staf Pengajar, Karyawan dan Civitas Akademis di lingkungan Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar. Ibu Chairunnisa Latief, S.Pd. selaku kepala sekolah RA Mardhati dan para guru yang telah menerima dan membantu dalam proses penelitian di Sekolah. Teman-teman yang senantiasa memberikan dorongan dan bantuan selama penggerjaan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat, walaupun kami sadari Skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan. Kami mengharapkan koreksi dan saran atas kekurangan dari tulisan ini guna untuk menyempurnakan.

Akhir kata, semoga semua bantuan dan amal baik tersebut bisa menjadi kebaikan dan amal jariyah dari Allah Subuhanahu Wa Ta'ala, Aamiin.

Makassar, 27 Juni 2025

Wawa Febrianti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Masalah Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
B. Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....	16
C. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	21
D. Kerangka Pikir .....	23
E. Hipotesis Tindakan.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian .....	26
C. Faktor yang Diselidiki .....	27

D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Instrument Penelitian.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data .....	31
G. Teknik Analisis Data.....	31
H. Indikator Keberhasilan .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Hasil Penelitian .....	34
B. Pembahasan .....	58
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>127</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang sekolah dasar yang mendidik anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. PAUD memberikan pendidikan yang membantu tumbuh dan kembang anak sehingga nantinya mereka siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, sebagaimana yang dikatakan Apriana S.W et al., (2023) bahwa pada intinya, proses belajar seharusnya berlangsung sepanjang hidup dan dimulai sejak dini. Dalam konteks ini, PAUD berperan sangat penting untuk memfasilitasi pengembangan berbagai potensi anak khususnya pada masa-masa usia emas anak atau disebut dengan *golden age*. Pendidikan bertujuan untuk membekali anak dengan kemampuan dasar agar dapat berkembang sesuai dengan bakat dan potensi yang dimiliki. Selain itu, pendidikan juga dapat memberikan persiapan yang baik kepada anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Menurut Mahmudah, (2023) bahwa masa emas adalah istilah yang merujuk pada tahap pertumbuhan anak usia dini antara 0-8 tahun yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang signifikan. Yang mana pada periode ini, anak memiliki karakter masing-masing yang unik dan beragam seperti imajinatif, berfokus pada diri sendiri dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, peran individu yang lebih dewasa sangat penting dalam masa keemasan ini, karena pada periode ini karakter dan kepribadian anak sudah mulai terbentuk agar

mereka dapat tumbuh sesuai dengan tumbuh kembang yang seharusnya pada usia mereka. Yang dimaksud dengan peran individu yang lebih tua adalah orang dewasa, khususnya orang tua anak dan guru yang berfungsi memberikan rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan dalam proses belajar anak.

Menurut Sagala, (2022) karakter religius pada setiap anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan proses pendidikan yang mereka terima, terutama dari orang tua anak. Ketika anak mendapatkan perhatian yang sesuai dengan latar belakang anak, keinginan, bakat dan kemampuan mereka, maka anak akan sangat bersemangat dan bergairah terhadap proses pendidikan yang mereka terima. Oleh sebab itulah pendidikan islam memiliki peranan penting untuk menjaga dan memperluas nilai-nilai sosial budaya sebagai perantara terjadinya seluruh keindahan generasi dengan semangat yang islami.

Dari Abu Hurairah, Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* bersabda:

**كُلُّ مَوْلُودٍ يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبْوَاهُ يُهَوِّدُهُ أَوْ يُمَحْسِنُهُ أَوْ يُنَصِّرُهُ أَوْ**

Artinya : “Setiap anak dilahirkan di atas fitrah (suci). Kedua orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Majusi, atau Nasrani.” (HR. Bukhari dan Muslim)”.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah tahap fundamental dalam sistem pendidikan yang mencakup anak-anak dari usia 0 hingga 6 tahun, bertujuan untuk membantu tumbuh kembang anak dari berbagai aspek seperti kognitif, sosial, emosional, agama, bahasa dan fisik mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan stimulasi yang tepat. Hal ini diperkuat dengan pendapat

Azriyani Mutualib et al., (2023) mengatakan pendidikan anak usia dini (PAUD) pada dasarnya adalah pendidikan yang diadakan dengan tujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan semua aspek kepribadian anak secara utuh, yang menekankan pada pengembangan semua aspek kepribadian anak. Dengan demikian, PAUD memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi mereka secara optimal. Dan salah satu aspek yang paling penting dikembangkan sejak dini adalah aspek sosial emosional. Untuk itu, dibutuhkan cara stimulasi yang cocok untuk membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak karena mereka adalah sosok individu yang unik. Anak merupakan sosok individu yang unik karena dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. (Nurfahira et al., 2023).

Rofiah, S. H. (2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwasanya perkembangan social emosional anak bisa dikembangkan di jenjang PAUD supaya anak bisa belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain. Karena, apabila terjalin keterikatan pertemanan yang baik dengan orang lain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan pengalaman langsung. Dengan demikian, dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak berkaitan dengan kapasitas anak untuk mengembangkan *self-confidence, trust, and empathy*. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orangtua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya, atau teman sebayanya. Apabila anak tidak mendapatkan stimulasi sosial emosional yang baik, maka anak

akan berbuat sesukanya tanpa memperhatikan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya.

Anak yang kurang mendapat stimulasi pada aspek sosial emosionalnya dapat menjadikan anak susah dalam mengontrol emosi, tidak mampu menyesuaikan diri, kurangnya rasa sopan terhadap orang lain, minim rasa empati, egois, dan tidak menutup kemungkinan bisa sampai ke hal yang serius yaitu terganggunya kesehatan mental anak. Kurangnya stimulasi sosial emosional juga dapat berdampak pada kemampuan anak dalam membentuk dan memelihara hubungan yang sehat dengan orang lain, yang pada akhirnya menyebabkan isolasi sosial dan kesulitan komunikasi. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Latief & Hijrah, (2022) yang menyatakan kemampuan sosial dan emosional jelas merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dirangsang. Jika tidak mendapatkan mendapatkan stimulasi yang cukup, maka akan berdampak pada interaksi social anak dalam aktivitas sehari-hari. Masalah ini dapat mempengaruhi kinerja akademik juga, karena anak mungkin mengalami kesulitan berkonsentrasi, memotivasi diri, dan bekerja sama saat belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal pra penelitian yang dilakukan di RA Mardhati selama dua pekan pada usia 5-6 tahun, menunjukkan masih banyak anak yang belum memiliki keterampilan sosial yang baik. Total anak adalah 12 orang. Observer menemukan anak yang belum maksimal pada aspek sosial emosional sebagaimana disajikan pada tabel berikut ini.

<b>Indikator Pencapaian</b>	<b>Jumlah Anak</b>
<b>Perkembangan Anak</b>	
Interaksi social	12 orang anak
Aturan Pengenalan	11 orang anak
Emosi	11 orang anak

Hal tersebut ditandai dengan masih banyaknya anak yang memperebutkan mainan dengan agresif, tidak peduli dengan teman yang sedih, sering marah, menangis tanpa mengungkapkan perasaan, sulit mengikuti aturan, dan kesulitan dalam bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Selain itu, setiap hari penulis selalu menemukan anak didik RA Mardhati yang ingin keluar kelas dengan alasan ingin bermain di halaman luar kelas meskipun masih dalam keadaan mengerjakan tugas di dalam kelas. Oleh karena itu, guru memerlukan metode pembelajaran yang menarik dan membuat anak antusias dalam belajar untuk meningkatkan kualitas belajar anak. Adapun hasil wawancara dengan guru di sekolah RA Mardhati ditemukan bahwasanya penggunaan metode *Role Playing* jarang dijadikan sebagai metode pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi karena penggunaan metode bermain peran (*role playing*) memakan waktu yang lama untuk diterapkan. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode bercerita dan metode pemberian tugas.

Anak usia 5-6 tahun berada pada fase perkembangan yang sangat pesat pada aspek perkembangan sosial emosional. Kemampuan dalam sosial emosional tersebut tentunya menjadi hal yang harus diperhatikan dan harus diberikan

stimulasi yang baik. Stimulasi sosial emosional anak pada usia 5-6 tahun ini sangat penting karena dapat membantu anak belajar mengenali dan mengungkapkan emosi mereka dengan cara yang baik serta belajar memahami dan merespon perasaan orang lain. Selain itu, stimulasi pada aspek sosial emosional tersebut juga dapat meningkatkan kemampuan pro-sosial anak seperti berbagi, membantu, dan berempati terhadap orang lain. Melalui pengalaman interaksi sosial dalam stimulasi tersebut, anak-anak belajar bagaimana menempatkan diri mereka dalam posisi orang lain, memahami perspektif orang lain, dan terdorong melakukan tindakan yang bermanfaat bagi orang lain.

Kemampuan pro-sosial ini tidak hanya meningkatkan hubungan interpersonal saja, tetapi juga membangun lingkungan sosial yang lebih harmonis. Dengan stimulasi yang tepat, anak-anak akan lebih mampu berkontribusi secara positif dalam kelompok. Oleh karena itu, metode yang sesuai untuk menangani permasalahan mengenai sosial emosial anak di RA Mardhati adalah dengan bermain peran (*Role playing*).

Bermain peran atau *Role Playing* adalah suatu cara pembelajaran yang dilakukan dengan cara berpura-pura atau berakting seperti benda, makhluk, situasi, peristiwa, kejadian atau individu tertentu, dengan tujuan agar dapat memahami dengan lebih baik hal yang ingin dicapai atau disampaikan melalui peran yang dimainkan. (Akollo, J. G., et al., 2020).

Kegiatan *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan bahasa, kognitif, motorik, merangsang imajinasi, dan terkhusus pada aspek sosial emosional nya yaitu dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan mengajari mereka cara

berinteraksi, mengikuti aturan sosial, dan menyelesaikan konflik. Hal ini sejalan dengan pendapat Inten (2017) yang mengatakan bahwasanya, kegiatan bermain peran sangat bagus untuk diterapkan karena dengan bermain peran anak-anak bisa mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak melalui kegiatan yang mereka perankan. Maka penulis dapat simpulkan bahwasanya bermainan peran dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak, memungkinkan mereka berpikir inovatif dalam berbagai situasi. Kegiatan ini akan sangat menyenangkan karena anak bisa terlibat langsung dalam kegiatan bermain peran bersama teman-temannya. Oleh karena itu, permainan *Role Playing* memegang peranan penting dalam perkembangan keterampilan sosial emosional bagi tumbuh kembang anak.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindak kelas dengan judul ‘**Peningkatan Kemampuan Sosial Emosial Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun Di RA Mardhati Kota Makassar**’.

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di identifikasi masalah berikut:

- a. Kemampuan sosial emosional anak masih tergolong rendah.
- b. Kegiatan bermain peran jarang diterapkan.
- c. Kegiatan Inti di kelas yaitu pemberian lembar kerja lebih dominan setiap hari nya. Hal ini menjadi salah satu faktor anak cepat bosan dan jenuh dalam belajar sehingga anak memilih untuk selalu ingin bermain di halaman luar kelas.

## 2. Alternatif Pemecahan Masalah

Masalah rendahnya kemampuan sosial emosional anak di RA Mardhati Kota Makassar akan dipecahkan melalui metode *Role Playing* dengan kegiatan bermain bersama teman sekelas anak di sekolah.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Apakah dengan menggunakan kegiatan *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di RA Mardhati Kota Makassar.

## 4. Pemecahan Masalah

Masalah kurangnya kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Mardhati akan dipecahkan melalui kegiatan *Role Playing* menggunakan Penelitian Tindak Kelas (PTK).

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan *Role Playing* di RA Mardhati Kota Makassar.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat untuk guru: Dapat menjadi bahan refleksi dan evaluasi bagi guru untuk praktik mereka di sekolah demi keberhasilan pembelajaran. Selain itu, dapat menambah strategi pembelajaran baru dan pengalaman mereka.

2. Manfaat untuk anak: Dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, motorik, kognitif, imajinasi, bahasa, pemahaman terhadap lingkungan sekitar, dan kerjasama kelompok.
3. Manfaat untuk sekolah: Mengembangkan keterampilan sosial di sekolah untuk meningkatkan kualitas belajar demi menciptakan keharmonisan di sekolah. Selain itu, dapat bermanfaat dalam rangka evaluasi model pembelajaran yang ada di sekolah.
4. Manfaat untuk orangtua: Orangtua dapat belajar ilmu parenting lebih banyak mengenai pengasuhan yang efektif bagi anak dengan cara mendukung perkembangan anak di sekolah.
5. Manfaat untuk peneliti: Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai strategi pembelajaran *Role Playing* untuk diterapkan ketika mengajar nanti. Selain itu, peneliti juga belajar banyak mengenai teori perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan membaca buku dan artikel-artikel ilmiah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan Sosial Emosional**

###### **a. Pengertian Pengembangan Sosial Emosional**

Herdina. I., (2016) mengatakan pendapatnya tentang emosi. Menurutnya, perkembangan emosi adalah salah satu elemen krusial dalam pertumbuhan anak usia dini, karena kemajuan emosi positif akan membantu anak memahami aspek-aspek emosional dirinya dan mampu mengekspresikannya dengan benar kepada orang lain serta lingkungan sekitarnya. Ini akan mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan secara maksimal dengan meningkatkan penguasaan kemampuan sosial emosional dan keterampilan sosial yang fundamental untuk menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Disamping itu, pengertian emosi yang baik juga menjadi tanda bagi perkembangan kesadaran diri positif yang akan memandu anak untuk mencapai pembentukan identitasnya seiring berjalannya waktu.

Menurut Daud, Muh., (2021) mengatakan bahwasanya perkembangan sosial emosional anak mencakup cara anak berkomunikasi dengan teman seusia, orang dewasa, serta masyarakat agar dapat beradaptasi sesuai harapan bangsa dan negara. Perkembangan sosial anak dimulai sejak bayi. Seiring dengan pertumbuhan fisiknya, bayi yang tumbuh menjadi individu dan kemudian dewasa. Saat dewasa, anak mulai mengenali lingkungan yang luas dan berinteraksi dengan banyak orang. Semua diawali dengan mengenal ibunya, dilanjutkan dengan mengenal ayah

dan anggota keluarganya. Pertumbuhan sosial emosional anak disertai dengan munculnya ketertarikan pada kegiatan teman-temannya dan meningkatnya hasrat kuat untuk diizinkan bergabung dalam suatu grup, serta anak akan merasa tidak senang jika tidak bersama teman-temannya. Anak akan merasa kurang menikmati permainan di rumahnya atau dengan keluarganya dan hanya selalu ingin bersama teman-temannya agar tidak merasa kesepian sendiri.

Uraian umum mengenai pola/bentuk keterkaitan emosi dengan kehidupan anak. Pertama, emosi mempengaruhi cara pandang anak terhadap aspek kehidupan. Pandangan mengenai rasa malu, ketakutan, agresivitas, keingintahuan, atau kebahagiaan tersebut akan meniru pola tertentu sesuai dengan pola yang terbentuk dalam golongan sosial atau dunia anak. Kedua, emosi berpengaruh pada interaksi sosial. Dengan emosi, anak mempelajari cara mengubah tindakan untuk beradaptasi dengan tuntutan dan norma social yang berlaku di lingkungan anak. Ketiga, respons emosional yang dilakukan secara berulang akan bertransformasi menjadi kebiasaan. (Dadan & Suryana, 2018).

Berdasarkan beberapa teori tentang perkembangan sosial emosional di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengelola emosinya, berinteraksi dengan orang lain dan berkomunikasi secara efektif dengan banyak orang. Emosi sosial mencakup emosi yang kompleks dan beragam, seperti bahagia, sedih, marah, takut, cinta dan bangga.

## b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Emosi Sosial

Perkembangan emosi dan sosial anak yang baik atau tidak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Aurora N.S.I.I et al., (2024) bahwasanya, faktor-faktor yang mempengaruhi sosial emosional anak adalah sebagai berikut:

1. Keluarga

Keluarga merupakan salah satu faktor utama yang memiliki dampak besar terhadap aspek sosial emosional anak. Mengingat keluarga adalah individu terdekat dengan anak dan selalu bersamanya. Partisipasi orang tua memiliki dampak yang cukup besar terhadap sikap dan perilaku di kehidupan sosial anak. Keterlibatan orang tua dapat meramalkan perilaku anak. Emosi dan sosial anak akan berkembang dari kebiasaan yang di lihat dari orang terdekatnya, karena pada dasarnya anak pada usia dini adalah fase meniru.

2. Gawai

Penggunaan gawai atau semacamnya dapat berpengaruh negative pada perkembangan emosi social anak. Gawai yang berlebihan yaitu lebih dari 1 jam setiap hari akan mempengaruhi tumbuh kembang anak.

3. Teman Sepermainan

Lingkungan pertemanan merupakan faktor luar yang berpengaruh pada pertumbuhan anak. Lingkungan dan teman sepermainan memiliki peranan penting dalam membentuk sikap, karakter dan perkembangan keterampilan anak.

**c. Pentingnya Pengembangan Sosial Emosional pada Anak**

Dadan & Suryana (2018) berpendapat bahwa penting untuk mengembangkan sosial emosional anak. Ada beberapa aspek fundamental yang menggarisbawahi esensi pengembangan sosial emosional anak, yaitu: Pertama, semakin rumitnya masalah yang terjadi pada anak, seperti perkembangan teknologi yang memberikan tekanan pada anak dan memberikan konsekuensi pada perkembangan emosi sosial mereka. Kedua, pembentukan kesadaran bahwa anak adalah pelaku dan bekal untuk masa yang akan datang yang perlu dipersiapkan secara optimal. Ketiga, karena batasan usia pada anak sangat penting. Maka, perlu di upayakan semaksimal mungkin supaya semua fase perkembangan terpenuhi dengan baik. Keempat, anak tidak bias hidup hanya dengan bermodalkan IQ, tetapi kecerdasan emosional jauh lebih penting sebagai persiapan hidup. Kelima, telah muncul kesadaran di kalangan anak-anak tentang pentingnya memaksimalkan kemampuan sosial emosional sejak kecil. Keenam, Ada cenderung serupa di setiap negara, dimana generasi saat ini mengalami lebih banyak masalah emosional dibandingkan generasi sebelumnya. Oleh karena itu, dibutuhkan usaha untuk meningkatkan kecerdasan emosional yaitu dengan kegiatan yang ditujukan bagi pengembangan serta peningkatan kualitas emosional anak agar dapat memahami perasaan sendiri dan orang lain.

Keterampilan sosial dan emosional anak berdampak besar pada interaksi sosial mereka, sehingga menghasilkan hubungan yang lebih sehat dan memuaskan. Anak-anak dengan keterampilan ini cenderung lebih mampu membaca dan memahami emosi orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih empati dan efektif. Mereka mampu berinteraksi dengan teman dengan lebih

bijaksana dan penuh pengertian, menghindari konflik, dan menyelesaikan perbedaan dengan bijak. Akan tetapi, setiap interaksi yang diberikan kepada anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak. Hal ini diperkuat dengan pendapat Dewi et al., (2020) bahwasanya lewat interaksi sosial yang positif dengan sekitarnya, anak bisa mengelola emosinya dengan menampilkan beragam emosi yang baik. Akan tetapi, jika lingkungan tidak memberikan kenyamanan bagi anak, maka anak akan merasakan reaksi seperti marah, sedih, takut, kaget, dan lainnya. Sedangkan anak dengan emosi yang sehat dan seimbang akan menunjukkan perilaku sosial yang bagus.

Kematangan pada sosial emosional dapat mengantarkan anak kepada kesuksesan di masa mendatang. Hal ini terjadi karena anak dapat mengidentifikasi masalah serta mencari solusi untuk masalah tersebut apabila diberikan stimulus pada aspek sosial emosionalnya pada usia dini. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Firmansyah, (2021) bahwasanya semakin rutin perilaku sosial emosional anak diajarkan, maka keterampilan *problem solving* nya akan semakin baik. Oleh karena itu, orang tua dan guru sebaiknya sering mengajak anak untuk melakukan permainan yang bisa merangsang kemampuan sosial emosional anak. Orang tua dan guru bisa melakukannya dengan cara bercerita, bermain peran, dan lain-lain.

## B. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

### a. Pengertian *Role Playing*

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan hiburan, tanpa memikirkan hasil akhir dari aktivitas itu. Bermain dilakukan atas kemauan sendiri tanpa ada unsur paksaan, tekanan dari luar atau kewajiban (Daud, Muh., 2021).

Bermain adalah kegiatan menyenangkan bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, banyak aspek perkembangan yang dapat tercapai. Bermain tidak hanya merupakan kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga merupakan sarana penting bagi tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Menurut Wahyuni & Azizah, (2020) mengatakan bahwasanya bermain di masa kanak-kanak bertujuan untuk memberikan pemahaman baik dan melatih banyak aspek seperti, membedakan perilaku yang baik dan buruk, sikap ramah, peduli, disiplin, rasa tanggung jawab, mencintai makhluk Tuhan, tertib, dan rasa berani anak. Butuh waktu yang lama untuk bagi seorang anak untuk mengembangkan dirinya.

Bermain peran (*Role Playing*) merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara berakting atau berpura-pura bersikap seperti benda, makhluk, situasi, peristiwa, atau individu tertentu dengan tujuan memberikan pemahaman yang mendalam terhadap hal yang ingin dicapai atau disampaikan melalui kegiatan bermain peran (Akollo, J. G. et al., 2020).

Menurut Piaget, main peran mulai tampak ketika anak berusia sekitar 1 tahun. Saat anak-anak terlibat dalam aktivitas yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti bermain pasir dan berpura-pura mencicipinya. Anak akan mengenang momen yang sangat menyenangkan seperti melihat botol minuman susu dan berusaha memberikan susu kepada mainanya. Untuk permainan yang

lebih tinggi, anak biasanya menggunakan simbolisme kolektif. Anak berbicara sendiri dalam bentuk percakapan lisan yang dikenal sebagai idiosyncratic soliloquies. Lewat dialog ini, anak membentuk kesepakatan kebutuhan sementara berdasarkan ide dan kesadarannya (Latif & Mukhtar, 2013)

### **b. Indikator Peningkatan Sosial Emosional Anak**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 5 tahun 2022 bahwa indikator peningkatan sosial emosional anak sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Indikator Peningkatan Sosial Emosional Anak**

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak
Perkembangan Emosional	<p>1) Interaksi Sosial: Menunjukkan minat yang lebih besar untuk bermain dan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya. Anak mulai memahami konsep berbagi dan bergiliran.</p> <p>2) Aturan Pengenalan: Lebih memahami dan mampu mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah.</p> <p>3) Emosi: Mampu mengenali dan mengekspresikan emosi mereka</p>

	dengan lebih baik. Mulai memahami emosi orang lain dan menunjukkan empati.
--	--

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang berhasil mengembangkan keterampilan sosial emosional menunjukkan kemampuan berempati, seperti memahami dan peka terhadap perasaan teman sebayanya. Mereka juga mampu berkomunikasi secara efektif baik verbal maupun nonverbal, serta mampu bekerja sama dalam kelompok tanpa konflik besar. Selain itu, mereka menunjukkan keterampilan dalam mengelola emosi, seperti kesabaran dan pengendalian diri saat menghadapi frustrasi dan kemarahan. Kesuksesan juga terlihat dari cara anak-anak membangun dan memelihara hubungan positif dengan teman sebaya dan orang dewasa, serta kemampuan mereka beradaptasi terhadap perubahan dan tantangan yang mereka hadapi. Indikator-indikator ini dapat digunakan untuk menilai seberapa sukses anak dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional yang sehat.

### c. Karakteristik Metode *Role Playing*

Anggraini & Putri, (2019) mengungkapkan bahwasanya dalam penerapan metode bermain peran atau *role playing* terdapat langkah-langkah yang harus dilalui mulai dari pemanasan atau warming up, memilih pemain (partisipan), menata panggung, menyiapkan pengamat (*observer*), memainkan peran (manggung), diskusi dan evaluasi kedua dan berbagi kesimpulan sampai berbagai pengalaman.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) memiliki ciri khas pembelajaran yang melibatkan anak dalam simulasi atau peran di dalam situasi yang ditentukan. Setiap anak diberikan peran dalam skenario sesuai dengan tema pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru sebelumnya. Interaksi antar anak merupakan bagian yang sangat penting dari pelaksanaan bermain peran, yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap tema. Setelah bermain peran, diadakan diskusi dan evaluasi untuk menganalisis pengalaman, belajar dari situasi yang diperankan, dan berdiskusi mengenai hasil praktik.

#### d. Keunggulan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Rofiah et al., (2022) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa metode *Role Playing* mempunyai keunggulan yaitu menarik minat anak, anak dapat merasakan emosi orang lain, melatih anak untuk merancang penemuan, berpikir serta berperilaku secara inovatif, mengatasi tantangan dengan cara realistik, melaksanakan investigasi dan mendorong perkembangan kemampuan berpikir anak untuk mengatasi masalah yang dihadapi dengan benar. Selain itu, anak dapat membuat pendidikan sekolah lebih terkait dengan kehidupan, khususnya dunia pekerjaan, anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan diri dan anak lebih bersemangat.

Bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak karena bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk eksplorasi dan penemuan tanpa batas. Dengan bermain, anak dapat diberikan kesempatan untuk merangsang rasa ingin tahu nya dan memberikan banyak sekali pembelajaran untuk aspek perkembangan

anak. (Amri, 2017) mengatakan bahwasanya bermain peran mengedepankan aspek pembelajaran pemecahan masalah melalui demonstrasi, identifikasi isu, pemeranan dan diskusi. Dalam prosesnya, bermain peran mempunyai kelebihan dibandingkan metode lain, yang mana dalam pembelajaran ini peserta anak dapat menciptakan analogi tentang situasi nyata.

### C. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, pengaplikasian metode bermain peran (*Role Playing*) di kelas dapat memberikan dampak yang baik bagi anak. Hal ini terlihat dari hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Studi pertama yang dilakukan oleh Viki Yuliandari, Umi Kalsum dan Rukiyah (2023). Berdasarkan hasil dari data yang didapatkan selama proses penelitian dengan tiga tahapan yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II, dapat menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak kelas B di TK Negeri 1 Pembina Palembang mengalami perubahan dan peningkatan. Dimana pada kegiatan pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak masih rendah yaitu dengan persentase 47%. Lalu dilakukan tindakan kelas pada siklus I, dapat meningkat menjadi 69%. Kemudian dilakukan tindakan kelas pada siklus II, dan meningkat menjadi 81%. Dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.
2. Studi yang dilakukan oleh Drs. Hadis Purba, M.A, Ade Bestia dan Nurlaili, M.Pd (2022) mengungkapkan bahwa penerapan metode *role playing* terbukti dapat mengembangkan aspek emosi sosial anak. Temuan penelitian

mengindikasikan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan perkembangan emosi sosial anak usia 5-6 tahun di RA Al Mukhlisin. Dalam siklus I, data menenai perkembangan emosi social anak masih berada pada tingkat yang rendah yaitu dari 15 anak, 11 anak pada kategori mulai berkembang (80%) dan 4 anak pada kategori berkembang sesuai harapan (20%). Perbaikan yang jelas terlihat pada siklus II, dari 15 anak terdapat 8 anak pada kategori berkembang sangat baik dengan persentase 53,33%. Sedangkan pada kategori berkembang sesuai harapan terdapat 7 anak dengan persentase 46,67%.

3. Studi yang dilakukan oleh Baiq Halimatuzzuhrotulaini dan Salmiah (2021) di TK Islam Al Asy'ari NW Reban Tebu pada Tahunajaran 2017/2018. Mengindikasikan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan emosional anak. Yang mana perubahan terlihat pada saat proses pelaksanaan siklus I dan II. Pada siklus I, terdapat 9 orang siswa pada kategori Mulai Berkembang dengan persentase sebesar 48% dan 10 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 52%. Pada siklus II, tercatat 3 anak pada kategori Mulai Berkembang dengan persentase 16% dan 16 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 84%. Total hasil ketuntasan akhir pada siklus II yaitu 80%..

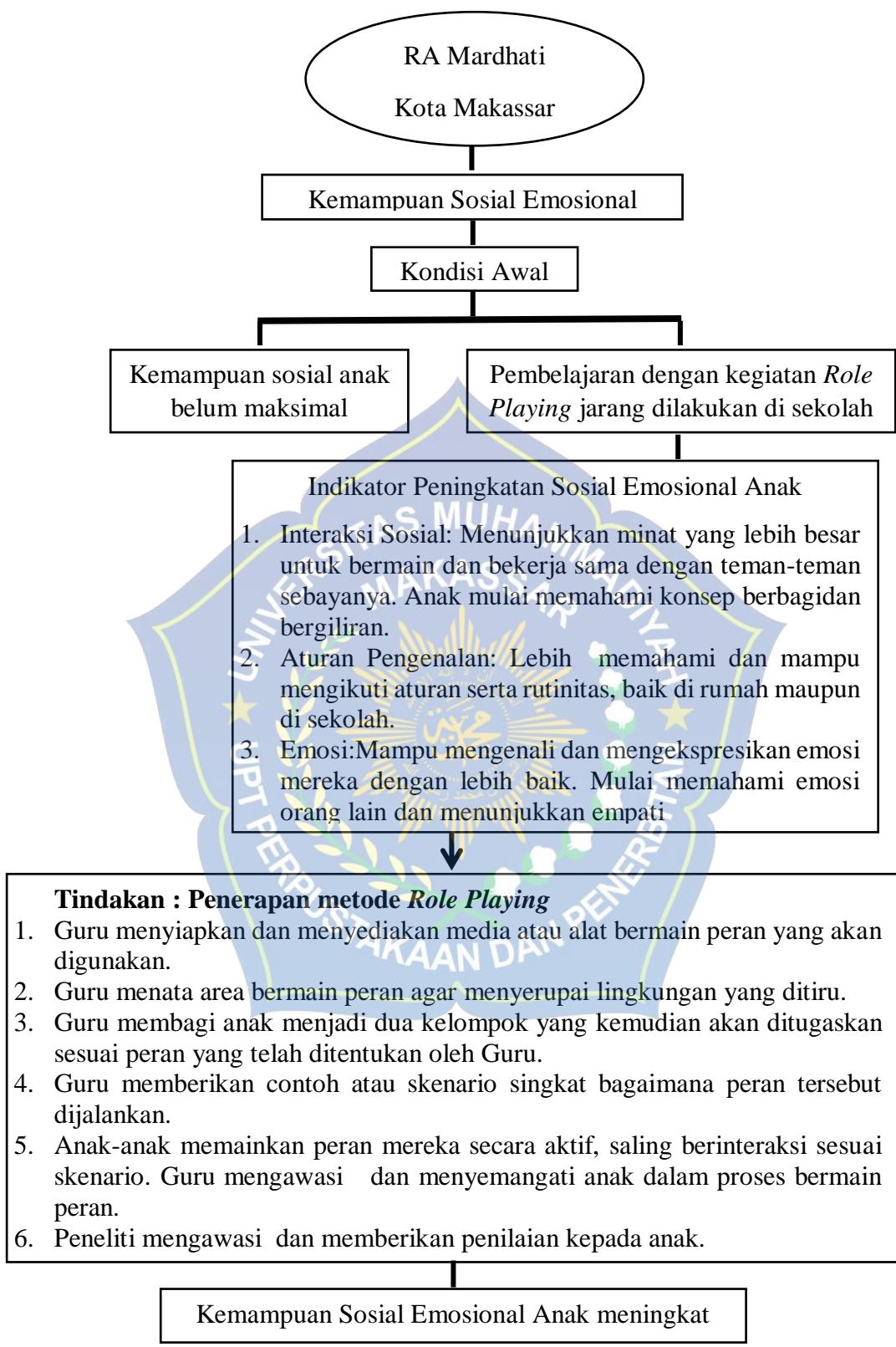
Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dipaparkan pada paragraf di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan penulis memiliki kesamaan dalam hal metode penelitian yaitu penelitian tindak kelas serta memiliki Variabel sama yaitu sosial emosional

dan *Role Playing*. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu terletak pada lokasi tempat penelitian dan hasil penelitian nantinya.

#### **D. Kerangka Pikir**

Pengembangan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di RA Mardhati Kota Makassar jarang dilakukan disana. Adapun kegiatan yang mengarah pada perkembangan sosial emosional anak hanya disampaikan dengan metode ceramah, bernyanyi, atau cerita kepada anak. Peningkatan keterampilan sosial emosional pada anak jika dilakukan dengan tepat, tentunya akan menghasilkan sesuatu yang baik pula, apalagi kegiatannya menarik dan membuat anak antusias dalam belajar. Untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, penulis menerapkan metode *Role Playing*.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

### E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah jika diterapkan metode bermain peran (*Role Playing*) maka akan meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Mardhati Kota Makassar, Sulawesi Selatan.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Jenis penelitian PTK merupakan salah satu bentuk penelitian yang dijalankan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan untuk merefleksikan kinerja guru selama proses pembelajaran guna mengatasi permasalahan pendidikan di sekolah. Tidak berbeda dengan pengertian tersebut, (Fahmi et al, 2021) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai sebuah studi yang dilakukan melalui berbagai langkah untuk meningkatkan suatu metode, strategi, pola, aturan, atau konsep dalam suatu kegiatan pembelajaran agar memperoleh hasil yang optimal dibandingkan dengan kegiatan yang dilakukan sebelumnya.

#### B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Adapun penelitian dilakukan di RA Mardhati yang beralamat di Jl. Skarda N 3 No.1, Karunrung, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Subjek penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Anak didik kelompok B di RA Mardhati Kota Makassar. Jumlah total siswa/siswi adalah 12 orang anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan.
2. Wali kelas B RA Mardhati.

#### C. Faktor yang Diselidiki

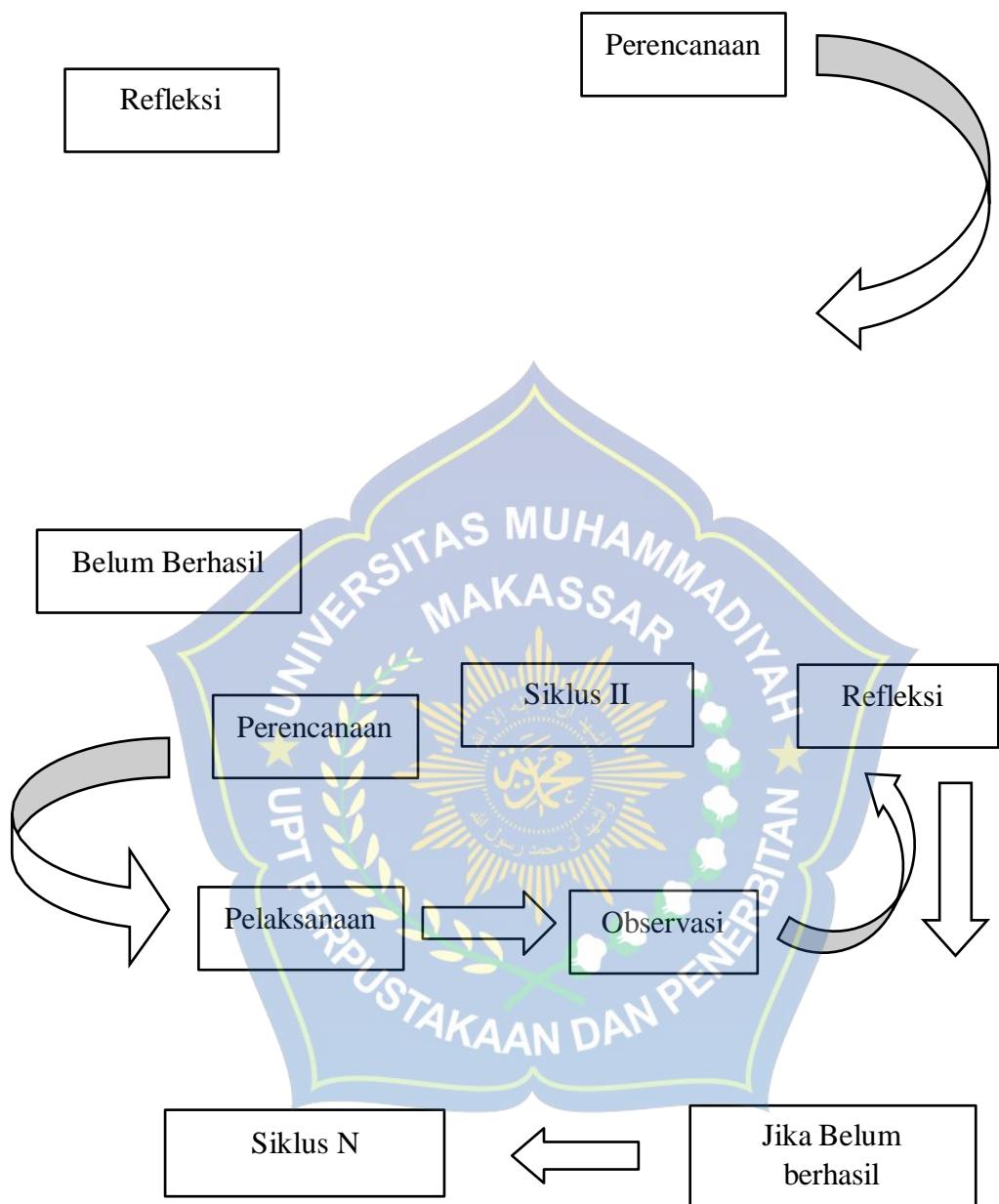
1. Kemampuan anak didik dalam bermain peran.
2. Hasil dari pengaplikasian metode bermain peran terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Suharsimi Arikunto (2009: 16) mengatakan bahwasanya proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi terhadap hasil yang diperoleh di akhir siklus pembelajaran (Dimyati & Johni, 2013).

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam siklus I dan II. Anak kelompok B usia 5-6 tahun menjadi objek penelitian. Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali dan pelaksanaan siklus II jika indikator keberhasilan belum tercapai, dengan memperbaiki perkembangan yang kurang dalam siklus pertama. Jika perkembangan anak masih kurang dan indikator keberhasilan belum sesuai yang diharapkan pada siklus kedua, maka akan dilanjutkan pada siklus III. Berikut desain Penelitian Tindakan Kelas:

#### **DESAIN PENELITIAN TINDAKAN KELAS**



**Gambar 2.2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Berdasarkan desain di atas, maka langkah-langkah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

## **Siklus I**

### **1. Perencanaan**

- a. Setiap tim bekerjasama untuk melakukan diskusi tentang kegiatan bermain peran yang akan dilakukan.
- b. Menyiapkan pembentukan kelompok yang beragam dan memilih salah satu anak sebagai pemimpin kelompok.
- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- d. Menunjuk salah satu guru untuk mengajar dan dua orang sebagai pengamat.

### **2. Tindakan**

- a. Guru memberikan pelajaran tentang profesi-profesi yang ada di lingkungan sekitar.
- b. Guru membagi siswa dalam dua kelompok sebanyak 5 atau 6 anak. Guru menentukan profesi anak yang akan bermain peran.
- c. Guru dan anak melakukan diskusi dan tanya jawab mengenai profesi.
- d. Guru melakukan menanyakan kembali kepada beberapa anak tentang apa yang mereka pahami tentang profesi yang sudah dibahas.

### **3. Pengamatan**

Sesuai dengan indikator yang ingin dicapai, maka fokus pengamatannya adalah sebagai berikut:

- a. Memperhatikan kemampuan sosial dan emosional anak saat melakukan kegiatan bermain peran. Apakah sudah meningkat atau masih dalam proses berkembang.

- b. Memperhatikan alur kegiatan bermain peran anak agar sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan sebelumnya.
- c. Memperhatikan kemampuan sosial emosional anak sesuai indikator pencapaian yang telah ditentukan.

#### **4. Refleksi**

- a. Pada prinsipnya, kegiatan refleksi adalah mengevaluasi semua aktivitas siklus yang sudah berjalan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus berikutnya atau berhenti.
- b. Refleksi dilakukan secara kolaboratif oleh ketua dan para anggota peneliti.

#### **Siklus II**

Pada dasarnya, kegiatan dalam siklus II dilakukan jika indikator keberhasilan di siklus I belum tercapai. Kegiatan dalam siklus II adalah kegiatan perbaikan yang didasarkan pada hasil refleksi yang dilaksanakan pada siklus I.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrument penelitian adalah alat yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan pada proses penelitian yaitu Lembar Observasi (Cheklist) berfungsi membantu peneliti untuk focus dalam melakukan pengamatan sehingga data yang diperoleh menjadi lebih mudah untuk dianalisis. Lembar checklist ini dimanfaatkan untuk menilai perkembangan kemampuan social emosional anak melalui aktivitas bermain peran atau *role playing*. Alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar kemampuan social emosional anak sesuai dengan tingkat pencapaiannya. Adapun penilaian tersebut berupa kategori

Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan saat penelitian. Berikut data penelitian yang dipakai:

##### 1. Observasi

Kegiatan observasi adalah pengamatan pada proses bermain peran (*role playing*) yang bertujuan meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yang melibatkan aktivitas pengajaran guru dan pembelajaran anak di kelas.

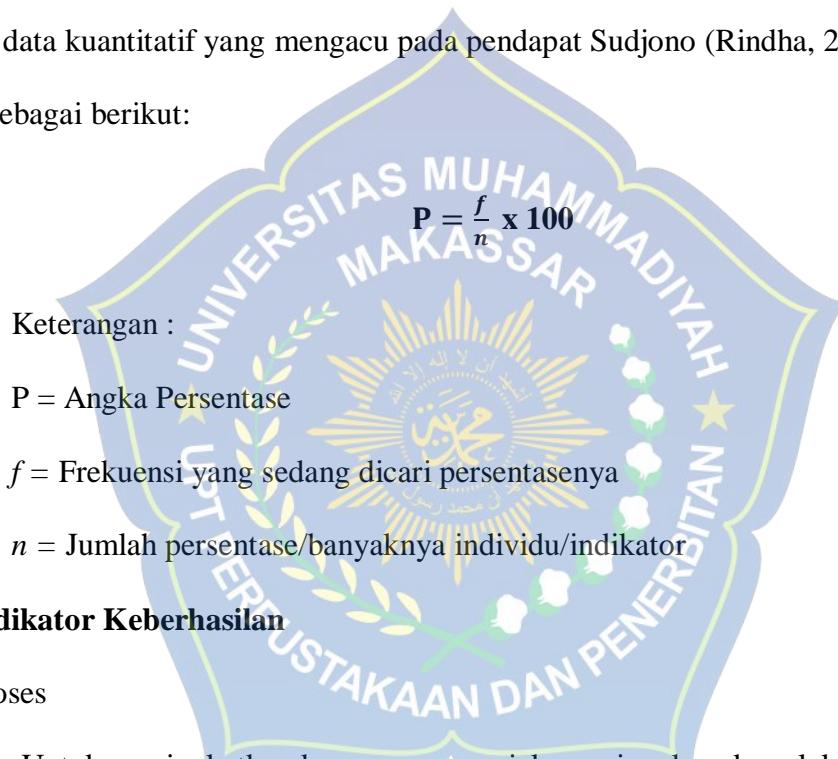
##### 2. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini terdiri dari foto kegiatan anak saat bermain peran di kelas. Dokumentasi yang dimanfaatkan adalah gambar-gambar aktivitas pembelajaran di setiap siklus pembelajaran. Dokumentasi ini berkaitan dengan metode pengajaran guru serta perilaku dan sikap anak selama pelaksanaan pada usaha peningkatan kemampuan social emosional anak di RA Mardhati Kota Makassar.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan berupa teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penyajian data berupa tabel persentase dari masing-masing kategori kriteria penilaian yang dikumpulkan selama kegiatan pembelajaran di RA Mardhati Kota Makassar

Data penelitian didapat dari hasil cermatan setiap siklus pada aktivitas pengajaran guru dan kegiatan anak yang melakukan kegiatan bermain peran (*role playing*). Data yang dikumpulkan didasarkan pada indikator pembelajaran yang kemudian diolah ke dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif. Setiap indikator penilaian anak dihitung melalui sistem penilaian skor yang telah ditentukan. Kemudian skor setiap anak disajikan dalam bentuk persentase menggunakan rumus data kuantitatif yang mengacu pada pendapat Sudjono (Rindha, 2011:7), yaitu sebagai berikut:



## H. Indikator Keberhasilan

### 1. Proses

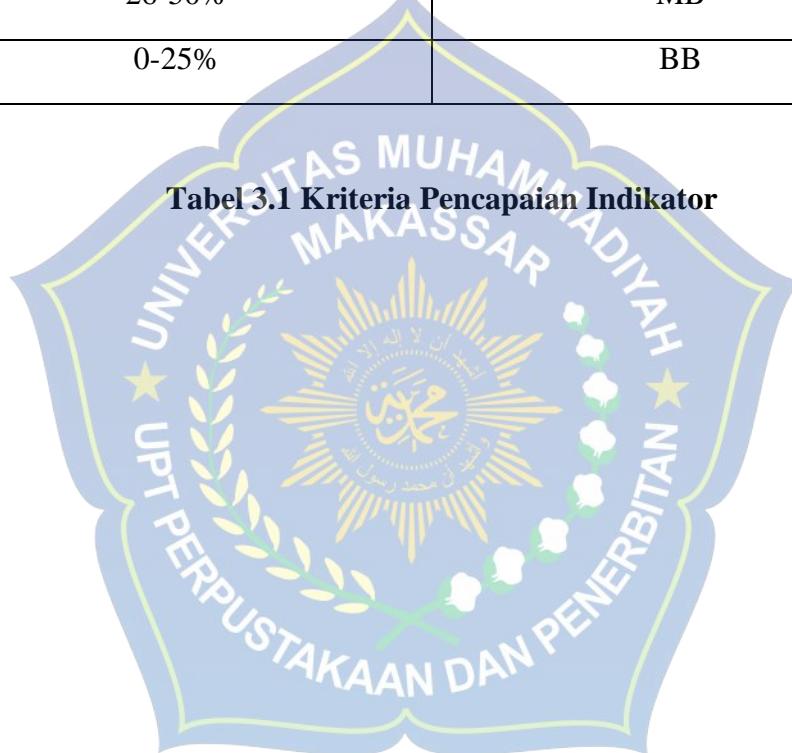
Untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran (*Role Playing*).

### 2. Hasil

Sesuai Penelitian ini dikatakan tercapai jika hasil bermain peran yang diperoleh anak mencapai angka persentase 75% dengan kategori Berkembang Sangat Baik Adapun kriteria penilaianya sebagai berikut:

Persentase %	Keterangan
76-100%	BSB
51-75%	BSH
26-50%	MB
0-25%	BB

Tabel 3.1 Kriteria Pencapaian Indikator



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Tindakan Hasil Observasi

Observasi dilaksanakan pada tanggal 12-16 Agustus 2024 yang bertujuan mendapatkan informasi awal mengenai kemampuan sosial emosional anak. Dari hasil identifikasi tersebut, peneliti akan menyimpulkan data pra-penelitian yang nantinya akan dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian. Sampel penelitian adalah peserta didik kelompok B RA Mardhati Makassar sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Nama Anak Kelompok B RA Mardhati**

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	MH	Laki-laki
2.	MRDM	Laki-laki
3.	MRY	Laki-laki
4.	MDB	Laki-laki
5.	MGA	Laki-laki
6.	AAMN	Perempuan
7.	KAH	Perempuan
8.	AHA	Perempuan
9.	AH	Perempuan
10.	NW	Perempuan
11.	MH	Laki-laki
12.	F	Laki-laki

**Tabel 4.2 Data Hasil Observasi Pra Tindakan**

No	Nama	Item			Keterangan	
		1	2	3	Jumlah	%
1	MH	1	1	1	3	9
2	MRDM	1	1	2	4	12
3	MRY	1	1	1	3	9
4	MDB	1	1	1	3	9
5	MGA	1	1	1	3	9
6	AAMN	2	1	1	4	12
7	KAH	2	1	1	4	12
8	AHA	1	1	1	3	9
9	AH	1	1	1	3	9
10	NW	1	1	1	3	9
11	MH	1	1	1	3	9
12	F	1	1	1	3	9
		19	16	11	47	
Rata-rata					3,92	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa mayoritas anak menunjukkan kurang mampu dalam aspek sosial emosional. Skor tertinggi dari total indikator adalah 4 dan nilai terendah 3. Di sisi lain, pada nilai tertinggi terdapat 3 orang anak dan 9 orang anak pada nilai terendah. Oleh karena itu, peneliti harus melakukan upaya peningkatan kemampuan sosial emosional anak.

## 2. Deskripsi Tindakan Siklus I

### a. Perencanaan

Penelitian tindak kelas siklus 1 dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 11, 12 dan 13 Maret 2025. Adapun pertemuan pembelajaran anak-anak yaitu bermain peran Dokter, Polisi dan Pedagang. Pada pelaksaan penelitian ini, guru kelas sebagai pelaksana tindak kelas dan peneliti sebagai observer.

Adapun tahap perencanaan kegiatan *Role Playing* pada siklus 1 yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat dan menyusun RPPH dengan tema profesi Dokter, Polisi, dan Pedagang.
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses bermain peran.
- 3) Menyiapkan instrument penilaian dan lembar observasi anak sebagai alat pengumpulan data penelitian.
- 4) Mempersiapkan buku catatan dan kamera untuk dokumentasi kegiatan bermain peran.

**b. Pelaksanaan**

**1. Siklus I Pertemuan Pertama**

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 Maret 2025. Secara keseluruhan anak kelompok B pada pertemuan pertama hadir semua dengan total 12 orang anak dengan 8 siswa laki-laki dan 4 siswi Perempuan. Waktu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dimulai pada pukul 07.30-11.00 WITA. Setiap pertemuan terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pembuka, guru kelas bersama peneliti menyambut kedatangan siswa/siswi dengan bersalam-salaman. Guru dan peneliti berkolaborasi untuk memandu anak-anak melakukan kegiatan ice breaking dan bernyanyi agar anak bisa bersemangat dalam belajar. Setelah itu, anak-anak melakukan zikir pagi dan berdo'a sebelum belajar. Guru menjelaskan

materi yang berhubungan dengan Dokter seperti menanyakan apa yang anak-anak ketahui tentang dokter. Hal ini bertujuan agar anak-anak bisa lebih kritis dan bebas berpendapat tentang apa yang mereka ketahui tentang profesi Dokter. Selain itu, guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai tempat kerja dokter (Rumah sakit/Puskesmas), alat-alat medis dan apa saja yang biasanya dilakukan dokter ketika berhadapan dengan pasien.

Pada kegiatan inti, peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok, yang mana setiap kelompoknya itu terdiri dari 6 orang anak. Kegiatan bermain peran ini dilakukan dengan 2 sesi. Sesi pertama anak-anak kelompok 1 bermain peran dokter dan dilanjutkan dengan anak-anak kelompok 2 di sesi selanjutnya. Guru kelas menjelaskan tata cara bermain peran. Lokasi bermain peran ditata dengan baik dan teratur yang mana terdapat 1 loket pendaftaran, 1 ruangan pemeriksaan dan 1 ruang farmasi (pengambilan obat). Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan mengambil nomor antrian dan menunggu nama mereka dipanggil sesuai dengan nomor antrian yang telah diberikan. Selanjutnya, anak pertama yang dipanggil masuk ke ruangan loket pendaftaran dan ditanyai oleh petugas rumah sakit mengenai keluhan pasien. Setelah itu, pasien diarahkan masuk ke ruangan pemeriksaan untuk ditangani dan diperiksa oleh dokter. Dokter memberikan penjelasan mengenai keluhan dan memberikan solusi atas keluhan dengan memberikan resep obat kepada pasien nya. Pasien masuk ke ruangan farmasi untuk pengambilan obat dan pulang. Kemudian anak yang lain melakukan kegiatan yang sama secara bergantian sampai dengan selesai. Peneliti memperhatikan

dan memberi penilaian terhadap anak sesuai indikator yang telah ditentukan. Pada pukul 10.30 WITA anak-anak dipersilahkan beristirahat dan persiapan makan yang tandanya kegiatan bermain peran Dokter telah berakhir. Peneliti mengumpulkan dan merapikan kembali alat dan bahan yang dipakai bermain peran pada tempatnya.

Pada kegiatan penutup, Guru kelas Bersama Peneliti mengajak peserta didik untuk bermain Ice Breaking disusul dengan evaluasi dan mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan hari ini. Guru menanyakan pendapat anak-anak mengenai kegiatan berperan hari ini seperti menanyakan perasaan anak saat bermain dan mereka menjawabnya dengan antusias bermain sambil belajar. Sebelum pulang, Guru kelas menyampaikan rencana kegiatan besok dan memberikan motivasi-motivasi kepada anak untuk selalu bersemangat belajar di sekolah. Waktu menunjukkan pukul 11.00 WITA anak-anak diarahkan untuk berdo'a bersama sebelum pulang.

## 2. Siklus I Pertemuan Kedua

Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Maret 2025. Secara keseluruhan anak kelompok B pada pertemuan kedua hadir semua dengan total 12 orang anak dengan 8 siswa laki-laki dan 4 siswi Perempuan. Waktu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dimulai pada pukul 07.30-11.00 WITA. Setiap pertemuan terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pembuka, guru kelas bersama peneliti menyambut kedatangan siswa/siswi dengan bersalam-salaman. Guru dan peneliti

berkolaborasi untuk memandu anak-anak melakukan kegiatan *Ice Breaking* dan bernyanyi agar anak bisa bersemangat dalam belajar. Setelah itu, anak-anak melakukan zikir pagi dan berdo'a sebelum belajar. Guru menjelaskan materi yang berhubungan dengan Polisi seperti menanyakan apa yang anak-anak ketahui tentang Polisi. Hal ini bertujuan agar anak-anak bisa lebih kritis dan bebas berpendapat tentang apa yang mereka ketahui tentang profesi Polisi. Selain itu, guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai tempat kerja Polisi (Kantor polisi/lalu lintas), alat-alat yang digunakan polisi saat dinas dan apa saja yang biasanya dilakukan Polisi saat di jalan/kantor polisi dan rambu-rambu lalu lintas.

Pada kegiatan inti, peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok, yang mana setiap kelompoknya itu terdiri dari 6 orang anak. Kegiatan bermain peran ini dilakukan dengan 2 sesi. Sesi pertama anak-anak kelompok 1 bermain peran Polisi dan dilanjutkan dengan anak-anak kelompok 2 di sesi selanjutnya. Guru kelas menjelaskan tata cara bermain peran. Anak-anak mulai bermain peran Polisi dengan pengawasan guru kelas. Pada tahap pertama dari 6 orang anak sesi 1 guru membagi anak, 2 orang anak yang berperan menjadi polisi lalu lintas. Yang mana tugasnya yaitu memberikan tanda lalu lintas kepada temannya yang akan melewati jalan. Apabila rambu berwarna merah maka temannya harus berhenti begitupun dengan rambu-rambu yang lain. Apabila anak-anak yang lain melanggar lalu lintas, maka temannya yang berperan sebagai polisi akan memberhentikan mereka dan memberikan sanksi. Tidak hanya itu, polisi juga bertugas untuk menanyakan

perlengkapan berkendara temannya. Peneliti memperhatikan dan memberi penilaian terhadap anak sesuai indikator yang telah ditentukan. Pada pukul 10.30 WITA anak-anak dipersilahkan beristirahat dan persiapan makan yang tandanya kegiatan bermain peran Polisi telah berakhir. Peneliti mengumpulkan dan merapikan kembali alat dan bahan yang dipakai bermain peran pada tempatnya.

Pada kegiatan penutup, Guru kelas bersama Peneliti mengajak peserta didik untuk bermain Ice Breaking disusul dengan evaluasi dan mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan hari ini. Guru menanyakan pendapat anak-anak mengenai kegiatan berperan hari ini seperti menanyakan perasaan anak saat bermain dan mereka menjawabnya dengan antusias bermain sambil belajar. Sebelum pulang, Guru kelas menyampaikan rencana kegiatan besok dan memberikan motivasi-motivasi kepada anak untuk selalu bersemangat belajar di sekolah. Waktu menunjukkan pukul 11.00 WITA anak-anak diarahkan untuk berdo'a bersama sebelum pulang.

### **3. Siklus I Pertemuan Ketiga**

Siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Maret 2025. Secara keseluruhan anak kelompok B pada pertemuan kedua hadir semua dengan total 12 orang anak dengan 8 siswa laki-laki dan 4 siswi Perempuan. Waktu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dimulai pada pukul 07.30-11.00 WITA. Setiap pertemuan terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pebuka, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pembuka, guru kelas bersama peneliti menyambut kedatangan siswa/siswi dengan bersalam-salaman. Guru dan peneliti berkolaborasi untuk memandu anak-anak melakukan kegiatan ice breaking dan bernyanyi agar anak bisa bersemangat dalam belajar. Setelah itu, anak-anak melakukan zikir pagi dan berdo'a sebelum belajar. Guru menjelaskan materi yang berhubungan dengan Pedagang seperti menanyakan apa yang anak-anak ketahui tentang Penjual. Hal ini bertujuan agar anak-anak bisa lebih kritis dan bebas berpendapat tentang apa yang mereka ketahui tentang profesi Pedagang. Selain itu, guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai tempat kerja Pedagang (Pasar/Lorong-lorong komplek), alat-alat yang digunakan penjual sayur saat bekerja dan apa saja yang biasanya dilakukan Penjual saat menjual dan bertemu pembeli.

Pada kegiatan inti, peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok, yang mana setiap kelompoknya itu terdiri dari 6 orang anak. Kegiatan bermain peran ini dilakukan dengan 2 sesi. Sesi pertama anak-anak kelompok 1 bermain peran Polisi dan dilanjutkan dengan anak-anak kelompok 2 di sesi selanjutnya. Guru kelas menjelaskan tata cara bermain peran. Anak-anak mulai bermain peran Penjual sayur dengan pengawasan guru kelas. Pada proses bermain peran ini, dari 6 orang anak pada sesi pertama, satu orang anak ditugaskan menjadi penjual sayur. Adapun sayur yangd dijual berupa kangkung, wortel dan bayam juga tomat. Sayur-sayur tersebut telah diberikan tulisan harga didepan masing-masing sayur. Sehingga, pada kegiatan ini guru memberikan pemahaman kepada anak tentang mata uang. Anak-anak yang

lain bertugas menjadi pembeli dan mengantri untuk membeli supaya peneliti bisa melihat indicator penelitian juga disana. Peneliti memperhatikan dan memberi penilaian terhadap anak sesuai indikator yang telah ditentukan. Pada pukul 10.30 WITA anak-anak dipersilahkan beristirahat dan persiapan makan yang tandanya kegiatan bermain peran Penjual sayur telah berakhir. Peneliti mengumpulkan dan merapikan kembali alat dan bahan yang dipakai bermain peran pada tempatnya.

Pada kegiatan penutup, Guru kelas bersama Peneliti mengajak peserta didik untuk bermain Ice Breaking disusul dengan evaluasi dan mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan hari ini. Guru menanyakan pendapat anak-anak mengenai kegiatan berperan hari ini seperti menanyakan perasaan anak saat bermain dan mereka menjawabnya dengan antusias bermain sambil belajar. Sebelum pulang, Guru kelas menyampaikan rencana kegiatan besok dan memberikan motivasi-motivasi kepada anak untuk selalu bersemangat belajar di sekolah. Waktu menunjukkan pukul 11.00 WITA anak-anak diarahkan untuk berdo'a bersama sebelum pulang.

### c. Pengamatan/Observasi

Salah satu elemen yang diamati selama kegiatan pelaksanaan siklus I adalah kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Selain itu, peneliti juga mengamati aktivitas guru di sekolah. Peneliti dapat menilai kemajuan kemampuan sosial emosional anak dengan menggunakan data dari observasi pra tindakan. Hasil observasi guru dan

hasil kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

### 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

**Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No	Langkah-langkah	Hasil Observasi									Ket	
		P.I			P.II			P.III				
		B	C	K	B	C	K	B	C	K		
1.	Guru menyiapkan bahan pembelajaran untuk anak	✓			✓			✓			Aktivitas guru berada pada kategori Cukup	
2.	Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan		✓		✓			✓				
3.	Guru menentukan materi yang akan diajarkan		✓			✓			✓			
4.	Guru menjelaskan tentang tema <i>Role Playing</i> pada saat pembelajaran	✓			✓			✓				
5.	Guru memberikan penjelasan mengenai bermain peran dan mencontohnya		✓		✓				✓			
6.	Guru menyuruh anak mempraktikan permainan peran ( <i>Role Playing</i> )		✓		✓				✓			

**Keterangan:**

B: Baik

C: Cukup

K: Kurang

### 2. Hasil Observasi Anak Pada Siklus I

**Tabel 4.4 Hasil Observasi dan Evaluasi Peningkatan  
Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui Kegiatan *Role Playing*  
Siklus I**

No	Nama	Pertemuan						Kriteria
		P.I	%	P.II	%	P.III	%	
1.	MH	4	33,3%	5	41,7%	6	50%	MB
2.	MRDM	4	33,3%	4	33,3%	5	41,7%	MB
3.	MRY	3	25%	4	33,3%	5	41,7%	MB
4.	MDB	3	25%	4	33,3%	4	33,3%	MB
5.	MGA	4	33,3%	5	41,7%	6	50%	MB
6.	AAMN	4	33,3%	5	41,7%	5	41,7%	MB
7.	KAH	4	33,3%	5	41,7%	7	58,3%	BSH
8.	AHA	3	25%	4	33,3%	5	41,7%	MB
9.	AH	3	25%	4	33,3%	5	41,7%	MB
10.	NW	3	25%	3	25%	4	33,3%	MB
11.	MH	3	25%	4	33,3%	4	33,3%	MB
12.	F	3	25%	3	25%	4	33,3%	MB
<b>Jumlah</b>		<b>341,5</b>		<b>416,6</b>		<b>500</b>		
<b>Persentase</b>		<b>28,45%</b>		<b>34,71%</b>		<b>41,66%</b>		
<b>Kriteria</b>		<b>MB</b>		<b>MB</b>		<b>MB</b>		

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data pada pertemuan pertama, persentase yang dicapai yaitu 28,45% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Selanjutnya pada pertemuan kedua, mencapai persentase 34,71% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada pertemuan ketiga, mencapai persentase 41,66% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui Kegiatan *Role Playing* Siklus I**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	<b>Belum Berkembang</b>	-	<b>0%</b>
2.	<b>Mulai Berkembang</b>	11	<b>91,66%</b>
3.	<b>Berkembang Sesuai Harapan</b>	1	<b>8,33%</b>
4.	<b>Berkembang Sangat Baik</b>	-	<b>0%</b>
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>100%</b>

Dari hasil rekapitulasi Siklus I pada tabel di atas, diperoleh data yaitu dari 12 anak tidak ada yang berada pada kriteria Belum Berkembang (BB). Terdapat 11 orang anak pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 91,66%. Pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 1 orang anak dengan persentase 8,33%.

Jadi, pada siklus I, anak-anak masuk pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan perolehan hasil rata-rata 34,81%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *Role Playing* dapat membantu kemampuan sosial emosional anak. Namun, hasil ini belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

#### d. Refleksi

Setelah melakukan evaluasi dan berdiskusi dengan guru kelas, terdapat beberapa hal yang menjadi kendala atau hambatan yang perlu untuk diperbaiki.

Refleksi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas penelitian agar nantinya membantu peneliti untuk belajar dari pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, refleksi ini merupakan bagian yang sangat penting pada penelitian tindak kelas sehingga nantinya dapat mencapai keberhasilan dalam proses penelitian pada siklus 2. Adapun kendala/hambatan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Guru perlu mengubah strategi agar bermain peran tersampaikan dengan baik.
2. Guru perlu mengidentifikasi dan menyiapkan skenario yang lebih beragam, sehingga anak dapat menemukan peran yang sesuai.
3. Guru perlu untuk menetapkan batas waktu yang realistik dan memberikan pengingat kepada siswa pada saat waktu hamper habis.
4. Guru perlu untuk mendorong siswa yang kurang aktif agar lebih terlibat dalam diskusi dan peran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat beberapa hambatan yang muncul pada kegiatan siklus I. Oleh karena itu, peneliti dan guru kelas berdiskusi dan merancang pembelajaran selanjutnya pada tindakan siklus II.

### **3. Deskripsi Tindakan Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

Penelitian tindak kelas siklus 1 dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 17, 18 dan 19 Maret 2025. Adapun pertemuan pembelajaran anak-anak yaitu bermain peran Dokter, Polisi dan Pedagang. Pada pelaksanaan penelitian ini, guru kelas sebagai pelaksana tindak kelas dan peneliti sebagai observer.

Adapun tahap perencanaan kegiatan *Role Playing* pada siklus II yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan semangat dan motivasi kepada anak agar dapat kebih percaya diri sehingga kemampuannya bisa meningkat dari sebelumnya.
- 2) Membuat dan menyusun RPPH dengan tema profesi Dokter, Polisi, dan Pedagang.
- 3) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses bermain peran.
- 4) Menyiapkan instrument penilaian dan lembar observasi anak sebagai alat pengumpulan data penelitian.
- 5) Mempersiapkan buku catatan dan kamera untuk dokumentasi kegiatan bermain peran.

**b. Pelaksanaan**

**1. Siklus II Pertemuan Pertama**

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 Maret 2025. Secara keseluruhan anak kelompok B pada pertemuan pertama hadir semua dengan total 12 orang anak dengan 8 siswa laki-laki dan 4 siswi Perempuan. Waktu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dimulai pada pukul 07.30-11.00 WITA. Setiap pertemuan terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pembuka, guru kelas bersama peneliti menyambut kedatangan siswa/siswi dengan bersalam-salaman. Guru dan peneliti berkolaborasi untuk memandu anak-anak melakukan kegiatan ice breaking dan

bernyanyi agar anak bisa bersemangat dalam belajar. Setelah itu, anak-anak melakukan zikir pagi dan berdo'a sebelum belajar. Guru menjelaskan materi yang berhubungan dengan Dokter seperti menanyakan apa yang anak-anak ketahui tentang dokter. Hal ini bertujuan agar anak-anak bisa lebih kritis dan bebas berpendapat tentang apa yang mereka ketahui tentang profesi Dokter. Guru kelas mengajak anak untuk menonton cuplikan video singkat di layar TV tentang Dokter yang sedang bekerja seperti memeriksa dan mengecek kesehatan pasien. Setelah menonton video singkat tersebut, guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai cuplikan video singkat yang mereka tonton di TV seperti tempat kerja dokter (Rumah sakit/Puskesmas), alat-alat medis dan apa saja yang biasanya dilakukan dokter ketika berhadapan dengan pasien.

Pada kegiatan inti, peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok, yang mana setiap kelompoknya itu terdiri dari 6 orang anak. Kegiatan bermain peran ini dilakukan di luar kelas dengan 2 sesi. Sesi pertama anak-anak kelompok 1 bermain peran dokter dan dilanjutkan dengan anak-anak kelompok 2 di sesi selanjutnya. Akan tetapi, anak sesi 2 diberikan tugas di dalam kelas sehingga tidak mengganggu anak-anak yang sedang bermain peran di sesi pertama, betupun selanjutnya. Guru kelas menjelaskan tata cara bermain peran. Anak-anak mulai bermain peran dokter dengan pengawasan guru kelas. Lokasi bermain peran ditata dengan baik dan teratur yang mana terdapat 1 loket pendaftaran, 1 ruangan pemeriksaan dan 1 ruang farmasi (pengambilan obat). Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan mengambil nomor antrian dan

menunggu nama mereka dipanggil sesuai dengan nomor antrian yang telah diberikan. Selanjutnya, anak pertama yang dipanggil masuk ke ruangan loket pendaftaran dan ditanyai oleh petugas rumah sakit mengenai keluhan pasien. Setelah itu, pasien diarahkan masuk ke ruangan pemeriksaan untuk ditangani dan diperiksa oleh dokter. Dokter memberikan penjelasan mengenai keluhan dan memberikan solusi atas keluhan dengan memberikan resep obat kepada pasien nya. Pasien masuk ke ruangan farmasi untuk pengambilan obat dan pulang. Kemudian anak yang lain melakukan kegiatan yang sama secara bergantian sampai dengan selesai. Peneliti memperhatikan dan memberi penilaian terhadap anak sesuai indikator yang telah ditentukan. Pada pukul 10.30 WITA anak-anak dipersilahkan beristirahat dan persiapan makan yang tandanya kegiatan bermain peran Dokter telah berakhir. Peneliti memperhatikan dan memberi penilaian terhadap anak sesuai indikator yang telah ditentukan. Pada pukul 10.30 WITA anak-anak dipersilahkan beristirahat dan persiapan makan yang tandanya kegiatan bermain peran Dokter telah berakhir. Peneliti mengumpulkan dan merapikan kembali alat dan bahan yang dipakai bermain peran pada tempatnya.

Pada kegiatan penutup, Guru kelas bersama peneliti mengajak anak untuk bermain *Ice Breaking* disusul dengan evaluasi dan mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan hari ini. Guru menanyakan pendapat anak-anak mengenai kegiatan berperan hari ini seperti menanyakan perasaan anak saat bermain dan mereka menjawabnya dengan antusias bermain sambil belajar. Sebelum pulang, Guru kelas menyampaikan rencana kegiatan besok dan

memberikan motivasi-motivasi kepada anak untuk selalu bersemangat belajar di sekolah. Waktu menunjukkan pukul 11.00 WITA anak-anak diarahkan untuk berdo'a bersama lalu pulang.

## 2. Siklus II Pertemuan Kedua

Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 18 Maret 2025. Secara keseluruhan anak kelompok B pada pertemuan kedua hadir semua dengan total 12 orang anak dengan 8 siswa laki-laki dan 4 siswi Perempuan. Waktu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dimulai pada pukul 07.30-11.00 WITA. Setiap pertemuan terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pembuka, guru kelas bersama peneliti menyambut kedatangan siswa/siswi dengan bersalam-salaman. Guru dan peneliti berkolaborasi untuk memandu anak-anak melakukan kegiatan *Ice Breaking* dan bernyanyi agar anak bisa bersemangat dalam belajar. Setelah itu, anak-anak melakukan zikir pagi dan berdo'a sebelum belajar. Guru menjelaskan materi yang berhubungan dengan Polisi seperti menanyakan apa yang anak-anak ketahui tentang Polisi. Hal ini bertujuan agar anak-anak bisa lebih kritis dan bebas berpendapat tentang apa yang mereka ketahui tentang profesi Polisi. Guru kelas mengajak anak untuk menonton cuplikan video singkat di layar TV tentang Polisi yang sedang bekerja di lalu lintas. Selain itu, guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai tempat kerja Polisi (Kantor polisi/lalu lintas), alat-alat yang digunakan polisi saat dinas dan apa saja yang

biasanya dilakukan Polisi saat di jalan/kantor polisi dan rambu-rambu lalu lintas.

Pada kegiatan inti, peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok, yang mana setiap kelompoknya itu terdiri dari 6 orang anak. Kegiatan bermain peran ini dilakukan di luar kelas dengan 2 sesi. Sesi pertama anak-anak kelompok 1 bermain peran dokter dan dilanjutkan dengan anak-anak kelompok 2 di sesi selanjutnya. Akan tetapi, anak sesi 2 diberikan tugas di dalam kelas sehingga tidak mengganggu anak-anak yang sedang bermain peran di sesi pertama, begitupun sebaliknya. Guru kelas menjelaskan tata cara bermain peran. Pada tahap pertama dari 6 orang anak sesi 1 guru membagi anak, 2 orang anak yang berperan menjadi polisi lalu lintas. Yang mana tugasnya yaitu memberikan tanda lalu lintas kepada temannya yang akan melewati jalan. Apabila rambu berwarna merah maka temannya harus berhenti begitupun dengan rambu-rambu yang lain. Apabila anak-anak yang lain melanggar lalu lintas, maka temannya yang berperan sebagai polisi akan memberhentikan mereka dan memberikan sanksi. Tidak hanya itu, polisi juga bertugas untuk menanyakan perlengkapan berkendara temannya. Anak-anak mulai bermain peran Polisi dengan pengawasan guru kelas. Peneliti memperhatikan dan memberi penilaian terhadap anak sesuai indikator yang telah ditentukan. Pada pukul 10.30 WITA anak-anak dipersilahkan beristirahat dan persiapan makan yang tandanya kegiatan bermain peran Polisi telah berakhir. Peneliti mengumpulkan dan merapikan kembali alat dan bahan yang dipakai bermain peran pada tempatnya.

Pada kegiatan penutup, Guru kelas Bersama Peneliti mengajak peserta didik untuk bermain *Ice Breaking* disusul dengan evaluasi dan mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan hari ini. Guru menanyakan pendapat anak-anak mengenai kegiatan berperan hari ini seperti menanyakan perasaan anak saat bermain dan mereka menjawabnya dengan antusias bermain sambil belajar. Sebelum pulang, Guru kelas menyampaikan rencana kegiatan besok dan memberikan motivasi-motivasi kepada anak untuk selalu bersemangat belajar di sekolah. Waktu menunjukkan pukul 11.00 WITA anak-anak diarahkan untuk berdo'a bersama sebelum pulang.

### 3. Siklus II Pertemuan Ketiga

Siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Maret 2025. Secara keseluruhan anak kelompok B pada pertemuan pertama hadir semua dengan total 12 orang anak dengan 8 siswa laki-laki dan 4 siswi Perempuan. Waktu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dimulai pada pukul 07.30-11.00 WITA. Setiap pertemuan terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

Pada kegiatan pembuka, guru kelas bersama peneliti menyambut kedatangan siswa/siswi dengan bersalam-salaman. Guru dan peneliti berkolaborasi untuk memandu anak-anak melakukan kegiatan ice breaking dan bernyanyi agar anak bisa bersemangat dalam belajar. Setelah itu, anak-anak melakukan zikir pagi dan berdo'a sebelum belajar. Guru menjelaskan materi yang berhubungan dengan penjual seperti menanyakan apa yang anak-anak ketahui tentang penjual. Hal ini bertujuan agar anak-anak bisa lebih kritis dan

bebas berpendapat tentang apa yang mereka ketahui tentang profesi penjual. Guru kelas mengajak anak untuk menonton cuplikan video singkat di TV tentang penjual yang sedang bekerja seperti bagaimana proses tawar-menawar dan bagaimana proses penyerahan uang sebagai tanda jual-beli . Setelah menonton cuplikan video singkat di layar TV, guru juga melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai apa yang mereka tonton di TV seperti tempat kerja penjual (pasar), perlengkapan penjual dan apa saja yang biasanya dilakukan penjual ketika berhadapan dengan pembeli.

Pada kegiatan inti, peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok, yang mana setiap kelompoknya itu terdiri dari 6 orang anak. Kegiatan bermain peran ini dilakukan di luar kelas dengan 2 sesi. Sesi pertama anak-anak kelompok 1 bermain peran penjual dan pembeli yang dilanjutkan dengan anak-anak kelompok 2 di sesi selanjutnya. Akan tetapi, anak sesi 2 diberikan tugas di dalam kelas sehingga tidak mengganggu anak-anak yang sedang bermain peran di sesi pertama, begitupun selanjutnya. Guru kelas menjelaskan tata cara bermain peran. Anak-anak mulai bermain peran dengan pengawasan guru kelas. Pada proses bermain peran ini, dari 6 orang anak pada sesi pertama, satu orang anak ditugaskan menjadi penjual sayur. Adapun sayur yang dijual berupa kangkung, wortel dan bayam juga tomat. Sayur-sayur tersebut telah diberikan tulisan harga didepan masing-masing sayur. Sehingga, pada kegiatan ini guru memberikan pemahaman kepada anak tentang mata uang. Anak-anak yang lain bertugas menjadi pembeli dan mengantri untuk membeli supaya peneliti bisa melihat indicator penelitian juga disana. Peneliti memperhatikan dan memberi

penilaian terhadap anak sesuai indikator yang telah ditentukan. Pada pukul 10.30 WITA anak-anak dipersilahkan beristirahat dan persiapan makan yang tandanya kegiatan bermain peran penjual dan pembeli telah berakhir. Peneliti mengumpulkan dan merapikan kembali alat dan bahan yang dipakai bermain peran pada tempatnya.

Pada kegiatan penutup, Guru kelas bersama peneliti mengajak anak untuk bermain *Ice Breaking* disusul dengan evaluasi dan mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan hari ini. Guru menanyakan pendapat anak-anak mengenai kegiatan berperan hari ini seperti menanyakan perasaan anak saat bermain dan mereka menjawabnya dengan antusias bermain sambil belajar. Sebelum pulang, Guru kelas memberikan motivasi-motivasi kepada anak untuk selalu bersemangat belajar di sekolah. Waktu menunjukkan pukul 11.00 WITA anak-anak diarahkan untuk berdo'a bersama lalu pulang.

### c. Pengamatan/Observasi

Salah satu elemen yang diamati selama kegiatan pelaksanaan siklus II adalah kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Peneliti dapat menilai kemajuan kemampuan sosial emosional anak dengan menggunakan data dari observasi tindakan pada siklus I. Selain itu, peneliti juga mengamati kegiatan guru di Sekolah. Hasil observasi guru dan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

#### 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Langkah-langkah	Hasil Observasi									Ket	
		P.I			P.II			P.III				
		B	C	K	B	C	K	B	C	K		
1.	Guru menyiapkan bahan pembelajaran untuk anak	✓			✓			✓			Aktivitas guru berada pada kategori baik	
2.	Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan	✓			✓			✓				
3.	Guru menentukan materi yang akan diajarkan	✓					✓		✓			
4.	Guru menjelaskan tentang tema <i>Role Playing</i> pada saat pembelajaran		✓			✓			✓			
5.	Guru memberikan penjelasan mengenai bermain peran dan mencontohnya	✓				✓			✓			
6.	Guru menyuruh anak mempraktikan permainan peran ( <i>Role Playing</i> )	✓			✓			✓				

Keterangan:      B: Baik      C: Cukup      K: Kurang

## 2. Hasil Observasi Anak Pada Siklus II

**Tabel 4.7 Hasil Observasi dan Evaluasi Peningkatan**

**Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui Kegiatan *Role Playing***

### Siklus II

		<b>Pertemuan</b>	
--	--	------------------	--

No	Nama	P.I	%	P.II	%	P.III	%	Kriteria
1.	MH	8	66,7%	11	91,7%	12	100%	BSB
2.	MRDM	6	50%	9	75%	11	91,7%	BSH
3.	MRY	8	66,7%	11	91,7%	12	100%	BSB
4.	MDB	7	58,3%	9	75%	11	91,7%	BSH
5.	MGA	8	66,7%	10	83,3%	12	100%	BSB
6.	AAMN	8	66,7%	9	75%	12	100%	BSB
7.	KAH	9	75%	11	91,7%	12	100%	BSB
8.	AHA	6	50%	10	83,3%	11	91,7%	BSH
9.	AH	7	58,3%	8	66,7%	12	100%	BSH
10.	NW	7	58,3%	9	75%	11	91,7%	BSH
11.	MH	6	50%	8	66,7%	11	91,7%	BSH
12.	F	6	50%	7	58,3%	11	91,7%	BSH
<b>Jumlah</b>		716,7		933,4		1.150,2		
<b>Persentase</b>		59,72%		77,78%		95,85%		
<b>Kriteria</b>		BSH		BSB		BSB		

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data pada pertemuan pertama, persentase yang dicapai yaitu 59,72% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Selanjutnya pada pertemuan kedua, mencapai persentase 77,78% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada pertemuan ketiga, mencapai persentase 95,85% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Tabel 4.8 Rekapitulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui kegiatan *Role Playing* Siklus II**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Percentase
1.	<b>Belum Berkembang</b>	-	<b>0%</b>
2.	<b>Mulai Berkembang</b>	-	<b>0%</b>
3.	<b>Berkembang Sesuai Harapan</b>	7	<b>58,33%</b>
4.	<b>Berkembang Sangat Baik</b>	5	<b>41,66%</b>
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>100%</b>

Dari hasil rekapitulasi siklus II pada tabel di atas, diperoleh data yaitu 7 orang anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 58,33%. Sedangkan 5 orang anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 41,66%.

Jadi, pada siklus II, anak-anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik ((BSB) dengan perolehan rata-rata keseluruhan pertemuan yaitu 77,78%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan social emosional anak usia 5-6 tahun di RA Mardhati Kota Makassar berhasil dan mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditentukan.

#### d. Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus II, hal-hal yang menjadi hambatan dan kendala pada pelaksanaan Tindakan pada siklus I sebagai berikut:

1. Guru menyediakan lebih banyak waktu untuk diskusi kelompok sebelum bermain peran.
2. Guru perlu mengadakan sesi latihan berbicara di depan kelas untuk meningkatkan rasa percaya diri anak.
3. Guru perlu untuk meningkatkan pengawasan kepada anak saat bermain peran agar proses bermain peran bisa berjalan lebih lancar lagi.

Setelah diterapkannya refleksi pada tindakan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional anak pada usia 5-6 tahun melalui kegiatan *Role Playing* di RA Mardhati kota Makassar mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Sebagian besar anak di RA Mardhati telah meningkat aspek kemampuan sosial emosionalnya, yaitu dari 12 orang anak terdapat 7 anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 58,33% dan 5 anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 41,66%. Hasil peningkatan kemampuan social emosional telah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 77,78%. Adapun hasil peningkatan kemampuan social emosional melalui kegiatan *Role Playing* pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut:

**Tabel 4.9 Rekapitulasi Data Siklus I dan II**

Siklus	Pencapaian Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria
<b>Siklus I</b>	34,81%	MB
<b>Siklus II</b>	77,78%	BSB

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa wassanya pada siklus I diperoleh persentase rata-rata 34,81% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Sedangkan, pada siklus II diperoleh persentase rata-rata 77,78% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

## B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus yang mana setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus pertama dan lanjut siklus kedua dengan prosedur dari penelitian yang akan peneliti lakukan terdiri atas empat tahapan penting penelitian tindakan kelas meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Jika dalam siklus I belum berhasil dan meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang belum dicapai pada siklus I. Pada siklus II ini akan dilakukan sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Mardhati kota Makassar.

Adapun beberapa indikator dari penelitian ini diantaranya adalah interaksi sosial, aturan pengenalan dan emosi. Salah satu indikator yang paling menonjol dalam proses penelitian adalah interaksi sosial. Hal tersebut, sesuai dengan salah satu pendapat dari hasil penelitian sebelumnya dari Madjid et al., (2024) bahwa perlunya membantu meningkatkan interaksi

sosial anak dengan berbagai strategi yang dapat diterapkan oleh guru untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Kelebihan bermain peran (*Role Playing*) adalah memberi anak kesempatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan pelajaran tentang berbagai aspek perkembangan mereka. Amri, (2017) mengatakan bahwasanya dalam bermain peran, menonjolkan sisi pembelajaran menyelesaikan masalah melalui peragaan, identifikasi masalah, pemeranan, serta diskusi. Sehingga dalam prosesnya, bermain peran memiliki keunggulan daripada metode yang lain di mana dalam proses pembelajaran ini dimungkinkan peserta akan menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata dan terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran para peserta didik dapat menampilkan respon emosional dalam artian anak juga mampu mengenali dan memperagakan jenis-jenis dalam mengkomunikasikan perasaan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *Role Playing* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

## BAB V

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Kegiatan di RA Mardhati Kota Makassar, kemampuan emosi social anak usia 5-6 tahun secara signifikan berhasil ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran (*role playing*). Metode ini tidak hanya membantu anak usia

dini dalam interaksi sosial, tetapi mereka juga memperoleh keterampilan komunikasi yang lebih baik, pemahaman empati dan pemahaman tentang perasaan orang lain..

Implementasi kegiatan role playing memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih berbagai peran sosial, yang berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan mereka dalam menghadapi situasi sosial. Selain itu, pengalaman bermain peran ini memperkaya imajinasi dan kreativitas anak, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan psikososial mereka.

Secara keseluruhan, penerapan metode role playing di RA Mardhati tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan kemampuan sosial emosional anak, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung pertumbuhan holistik anak. Oleh karena itu, disarankan untuk terus mengintegrasikan kegiatan ini dalam kurikulum pendidikan anak usia dini agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

## B. Saran

Adapun saran yang diberikan peneliti kepada beberapa pihak diantaranya:

### 1. Guru

Diharapkan guru dapat meningkatkan metode pengajaran yang bagus seperti *role playing*. Karena metode ini sangat bagus diterapkan pada anak usia dini yang mana pada usia tersebut anak suka belajar

sambil bermain menyenangkan. Tidak hanya itu, bermain peran juga sangat disukai oleh anak karena mereka bisa bermain aktif dalam suatu permainan.

## 2. Orangtua

Orang tua dapat membantu anak dalam peningkatan kemampuan emosi sosial dengan memberikan contoh tauladan yang baik kepada anak baik di dalam atau di luar rumah supaya mereka bisa meniru perilaku baik tersebut. Orang tua juga sebaiknya terus belajar dalam mendidik anak melalui kegiatan-kegiatan positif seperti mengikuti kajian parenting.

## 3. Peneliti

Dianjurkan melakukan penelitian tambahan yang menyelidiki berbagai teknik bermain peran dan pengaruhnya terhadap kemajuan sosial emosional anak. Mengikutsertakan kelompok yang lebih beragam dalam studi ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai keefektifan metode tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akollo, J. G., Wattilette, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *DIDAXEI*, 1(1).
- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 1(2), 105-110.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104-114.
- Apriana, S. W., & Rahmat, M. Y. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Jemur Huruf Kelompok B Tk Karya Barri Kabupaten Bulukumba. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 821-827.
- Daud, Muh., dkk. 2021. Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Kencana
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181-190.
- Dimyati, Johni. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta:Kencana.
- Fahmi, dkk. 2021. Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis. Indramayu: Penerbit Adab.
- Firmansyah, F. (2021). Perkembangan Perkembangan Sosial Emosional Dan Kreativitas Anak Usia Dasar. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 127-140.
- Indrijati, Herdina., dkk. 2016. Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
- Kelanakids.com. (2024, Maret 20). *Pahami STPPA PAUD: Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. From kelanakids.com: <https://kelanakids.com/apa-itu-stppa-paud/>
- Latief, F., & Hijriah, H. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Mallogo dan Tokotokodiang Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Galesong. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 3(2), 150-158.
- Latif, Mukhtar., dkk. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi. Jakarta. Prenada Media Group

- Mahmudah, P. A. (2023). Penggunaan Metode Role Playing Dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Maana: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 16-25.
- Mutalib, A., & Latief, F. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Herlina Tikatukang Kecamatan Adonara Kabupaten Flores Timur: Improving the Ability to Recognize Number Symbols Through Audio Visual Learning Media for Children Aged 4-5 Years at Herlina Tikatukang State Kindergarten, Adonara District, East Flores Regency. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 252-260.
- Nurfahira, I., Paida, A., & Rahmat, M. Y. (2023). Pengaruh penggunaan media pasir kinetik terhadap perkembangan motorik halus anak di tk bustanul athfal aisyiyah al badar cabang salaka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 781-788.
- Puspitasari, R. N., & Rahma, A. F. (2023). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 3(2), 201-216.
- Rofiah, S. H. (2022). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Model Role Playing â€œMarket Dayâ€ Di Ra Fitri Mulia Gebang â€“Patrang-Jember. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 80-93.
- Sagala, H. H. (2022). Menggali Potensi Anak Dalam Pendidikan Islam. *Hikmah: Journal Of Islamic Studies*, 17(2), 135-148.
- Shofa, M. F., & Suparno, S. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 209-222.
- Suryana, Dadan. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta.: Prenada Media Group
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.
- Widiastuti, H., Koagouw, F. V., & Kalangi, J. S. (2018). Teknik wawancara dalam menggali informasi pada program talk show Mata Najwa episode tiga Trans 7. *Acta Diurna Komunikasi*, 7(2).
- Madjid, N., Romba, S. S., & Latief, F. Strategi Guru Dalam Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus Di Tkit Ummul Mu'minin Makassar.



### Rubrik Penilaian Kemampuan Sosial Emosional Anak:

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
1.	Interaksi sosial:  Menunjukkan minat yang lebih besar untuk bermain dan bekerjasama dengan teman-teman sebayanya. Anak mulai memahami konsep berbagi dan giliran.	Jika anak sudah mampu menunjukkan minat yang lebih besar untuk bermain dan bekerjasama dengan teman sebayanya dan sudah mampu membantu temannya yang belum sesuai indikator.  Anak sudah mampu memahami konsep berbagi dan giliran serta sudah mampu membantu temannya yang belum sesuai indikator.	BSB	
		Jika anak sudah mampu menunjukkan minat yang lebih besar untuk bermain dan bekerjasama dengan teman sebayanya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru. Anak sudah mampu memahami	BSH	

		<p>konsep berbagi dan giliran secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.</p>		
		<p>Jika anak mampu menunjukkan minat yang lebih besar untuk bermain dan bekerjasama dengan teman-teman sebayanya dengan dibimbing dan dicontohkan guru. Anak mampu memahami konsep berbagi dan giliran dengan dibimbing dan dicontohkan guru.</p>	MB	
		<p>Jika anak belum mampu menunjukkan minat yang lebih besar untuk bermain dan bekerjasama dengan teman-teman sebayanya tetapi masih dibimbing dan dicontohkan guru.</p>	BB	
2.	Aturan Pengenalan: Lebih memahami dan	Jika anak sudah mampu memahami dan mengikuti	BSB	

	mampu mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah	aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah dan mampu memberikan contoh kepada temannya serta membantu temannya yang belum mencapai kemampuan yang sesuai indikator.		
	Jika anak sudah mampu memahami dan mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	Jika anak sudah mampu memahami dan mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	BSH	
	Jika anak mampu memahami dan mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah dengan bantuan guru.	Jika anak mampu memahami dan mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah dengan bantuan guru.	MB	
	Jika anak belum mampu memahami dan mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah tapi	Jika anak belum mampu memahami dan mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah tapi	BB	

		masih harus dibimbing dan dicontohkan oleh guru.		
3.	Mampu mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dengan lebih baik. Mulai memahami emosi orang lain dan menunjukkan empati.	Jika anak sudah mampu mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dengan lebih baik. Anak sudah mampu memahami emosi orang lain dan menunjukkan empati sesuai indikator.	BSB	
		Jika anak sudah mampu mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dengan mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	BSH	
		Jika anak sudah mampu mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dengan bantuan guru.	MB	
		Jika anak belum mampu mengenali dan mengekspresikan emosi mereka tapi harus dibimbing dan dicontohkan guru.	BB	

## **KISI-KISI INSTRUMEN PERKEMBANGAN**

### **SOSIAL EMOSIONAL ANAK**

Indikator	Item Observasi
Interaksi Sosial	Menunjukkan minat yang lebih besar untuk bermain dan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya. Anak mulai memahami konsep berbagi dan bergiliran.
Aturan Pengenalan	Lebih memahami dan mampu mengikuti aturan serta rutinitas, baik di rumah maupun di sekolah.
Emosi	Mampu mengenali dan mengekspresikan emosi mereka dengan lebih baik. Mulai memahami emosi orang lain dan menunjukkan empati.



## Siklus I Pertemuan Pertama

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Hari/Tanggal : Selasa, 11 Maret 2025

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Profesi/Dokter

Alokasi Waktu : 60 Menit

#### **Proses kegiatan**

##### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak dapat memahami konsep dan peran dokter dalam masyarakat.
2. Anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengatasi masalah melalui bermain peran dokter-dokteran.
3. Anak dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain melalui bermain peran dokter-dokteran.
4. Anak dapat mengembangkan empati dan kesadaran akan pentingnya menjaga Kesehatan diri dan orang lain.
5. Anak dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui bermain peran dokter-dokteran.

#### **Alat dan bahan:**

**Seragam Dokter dan Perawat, peralatan medis (mainan), boneka, kursi, dan meja**

## **B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

### **1. Kegiatan Pembuka (20 menit)**

- Menyambut kedatangan anak dengan salam
- Bernyanyi
- Ice breaking dilanjutkan masuk ke dalam kelas
- Berdo'a sebelum belajar
- Presensi kehadiran siswa
- Berdiskusi tentang profesi
- Menjelaskan kegiatan hari ini

### **2. Kegiatan Inti (30 menit)**

- Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok
- Menyiapkan media bermain peran dokter-dokteran seperti seragam dokter dan perawat, peralatan medis (mainan), kursi dan meja untuk ruang tunggu dan ruang periksa.

- Anak mulai bermain peran dengan mendaftarkan diri di loker. Setelah itu, anak (calon pasien) menunggu giliran di ruang tunggu. Anak memasuki ruang periksa ketika nama nya dipanggil.
- Setelah pemeriksaan oleh dokter, pasien akan disuruh untuk menghadap kepada apoteker untuk pengambilan obat.
- Guru mengajak anak untuk bersama-sama memberikan semangat dan apresiasi kepada kelompok yang sedang bermain.

- Setiap kelompok bermain secara urut dan bergiliran.
- Guru dan peneliti mengontrol berjalannya proses bermain peran anak-anak.

### 3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Menanyakan perasaan anak selama berkegiatan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a setelah belajar
- Pulang



## Siklus I Pertemuan Kedua

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Hari/Tanggal : Rabu, 12 Maret 2025

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Profesi/Polisi

Alokasi Waktu : 60 Menit

#### **Proses kegiatan**

##### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak-anak dapat memahami konsep dan peran Polisi dalam masyarakat.
2. Anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengatasi masalah melalui bermain peran Polisi
3. Anak dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain melalui bermain peran Polisi
4. Anak dapat mengembangkan empati dan kesadaran akan pentingnya menjaga Kesehatan diri dan orang lain
5. Anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi melalui bermain peran Polisi

#### **Alat dan bahan:**

**Seragam Polisi, peralatan kepolisian (mainan), boneka, kursi, dan meja**

##### **B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

## **1. Kegiatan Pembuka (20 menit)**

- Menyambut kedatangan anak dengan salam
- Bernyanyi
- Ice breaking dilanjutkan masuk ke dalam kelas
- Berdo'a sebelum belajar
- Presensi kehadiran siswa
- Berdiskusi tentang profesi
- Menjelaskan kegiatan hari ini

## **2. Kegiatan Inti (30 menit)**

- Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok  
Menyiapkan media bermain peran polisi, seperti seragam polisi, peralatan kepolisian (mainan), kursi dan meja untuk ruang tunggu dan ruang periksa.
- Anak mulai bermain peran dengan suasana di lalu lintas jalan. Anak yang berperan sebagai polisi berdiri di persimpangan jalan dan mengatur lalu lintas dengan menggunakan tanda-tanda lalu lintas seperti lampu merah, lampu hijau, dan tanda-tanda lainnya.
- Pengemudi dan pejalan kaki mengikuti instruksi polisi dan mematuhi aturan lalu lintas. Mereka harus berhenti di lampu merah, berjalan di zebra cross, dan mematuhi kecapatan yang di izinkan.
- Salah satu anak yang mengemudi motor tidak berhenti saat lampu merah dan menabrak pejalan kaki di zebra cross. Kemudian anak yang

berperan sebagai polisi mengintrogasi pelaku dan membantu mengamankan korban.

- Guru mengajak anak untuk bersama-sama memberikan semangat dan apresiasi kepada kelompok yang sedang bermain.
- Setiap kelompok bermain secara urut dan bergiliran.
- Guru dan peneliti mengontrol berjalannya proses bermain peran anak-anak.

### **3. Kegiatan Penutup (10 menit)**

- Menanyakan perasaan anak selama berkegiatan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a setelah belajar
- Pulang

## Siklus I Pertemuan Ketiga

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Hari/Tanggal : Kamis, 13 Maret 2025

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Profesi/Pedagang

Alokasi Waktu : 60 Menit

#### **Proses kegiatan**

##### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak-anak dapat memahami konsep jual beli dan peran pedagang dan pembeli.
2. Anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengatasi masalah melalui bermain peran pedagang dan pembeli.
3. Anak dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain melalui bermain peran dokter-dokteran.
4. Anak dapat mengembangkan empati dan kesadaran akan pentingnya menjaga Kesehatan diri dan orang lain.
5. Anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi melalui bermain peran Polisi

#### **Alat dan bahan:**

**Meja, kursi, uang mainan, kalkulator, buku, pulpen, dan speaker**

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Kegiatan Pembuka (20 menit)

- Menyambut kedatangan anak dengan salam
- Bernyanyi
- Ice breaking dilanjutkan masuk ke dalam kelas
- Berdo'a sebelum belajar
- Presensi kehadiran siswa
- Berdiskusi tentang profesi
- Menjelaskan kegiatan hari ini

### 2. Kegiatan Inti (30 menit)

- Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok  
Menyiapkan media bermain peran pedagang dan pembeli seperti uang mainan, kalkulator, buku dan pulpen untuk mencatat transaksi, kursi dan meja untuk toko.
- Anak mulai bermain peran dengan pedagang yang menyiapkan toko dan barang-barang yang akan di jual.
- Pembeli datang dan pedagang menawarkan barang serta menjelaskan harga dan kualitas barang
- Pembeli melakukan negosiasi harga dan memutuskan untuk membeli atau tidak.

- Guru mengajak anak untuk bersama-sama memberikan semangat dan apresiasi kepada kelompok yang sedang bermain.
- Setiap kelompok bermain secara urut dan bergiliran.
- Guru dan peneliti mengontrol berjalannya proses bermain peran anak-anak.

### 3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Menanyakan perasaan anak selama berkegiatan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a setelah belajar
- Pulang



## Siklus II Pertemuan Pertama

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/Tanggal	: Senin, 17 Maret 2025
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Profesi/Dokter
Alokasi Waktu	: 60 Menit
<b>Proses kegiatan</b>	
<b>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat memahami konsep dan peran dokter dalam masyarakat.</li> <li>2. Anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengatasi masalah melalui bermain peran dokter-dokteran.</li> <li>3. Anak dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain melalui bermain peran dokter-dokteran.</li> <li>4. Anak dapat mengembangkan empati dan kesadaran akan pentingnya menjaga Kesehatan diri dan orang lain.</li> <li>5. Anak dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui bermain peran dokter-dokteran.</li> </ol>

#### **Alat dan bahan:**

**Seragam Dokter dan Perawat, peralatan medis (mainan), TV, boneka, kursi, dan meja**

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Kegiatan Pembuka (20 menit)

- Menyambut kedatangan anak dengan salam
- Bernyanyi
- Ice breaking dilanjutkan masuk ke dalam kelas
- Berdo'a sebelum belajar
- Presensi kehadiran siswa
- Berdiskusi tentang profesi
- Menjelaskan kegiatan hari ini

### 2. Kegiatan Inti (30 menit)

- Anak-anak diarahkan untuk menonton TV tentang kegiatan dokter di Rumah Sakit/Klinik.
- Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok  
Menyiapkan media bermain peran dokter-dokteran seperti seragam dokter dan perawat, peralatan medis (mainan), kursi dan meja untuk ruang tunggu dan ruang periksa.
- Anak mulai bermain peran dengan mendaftarkan diri di loker. Setelah itu, anak (calon pasien) menunggu giliran di ruang tunggu. Anak memasuki ruang periksa ketika nama nya dipanggil.
- Setelah pemeriksaan oleh dokter, pasien akan disuruh untuk menghadap kepada apoteker untuk pengambilan obat.

- Guru mengajak anak untuk bersama-sama memberikan semangat dan apresiasi kepada kelompok yang sedang bermain.
- Setiap kelompok bermain secara urut dan bergiliran.
- Guru dan peneliti mengontrol berjalannya proses bermain peran anak-anak.

### 3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Menanyakan perasaan anak selama berkegiatan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a setelah belajar
- Pulang



## Siklus II Pertemuan Kedua

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/Tanggal	: Selasa, 18 Maret 2025
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Profesi/Polisi
Alokasi Waktu	: 60 Menit
<b>Proses kegiatan</b>	<p><b>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak-anak dapat memahami konsep dan peran Polisi dalam masyarakat.</li> <li>2. Anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengatasi masalah melalui bermain peran Polisi.</li> <li>3. Anak dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain melalui bermain peran Polisi.</li> <li>4. Anak dapat mengembangkan empati dan kesadaran akan pentingnya menjaga Kesehatan diri dan orang lain.</li> <li>5. Anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi melalui bermain peran Polisi</li> </ol>

#### Alat dan bahan:

Seragam Polisi, peralatan kepolisian (mainan), boneka, TV, kursi, dan meja

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Kegiatan Pembuka (20 menit)

- Menyambut kedatangan anak dengan salam
- Bernyanyi
- Ice breaking dilanjutkan masuk ke dalam kelas
- Berdo'a sebelum belajar
- Presensi kehadiran siswa
- Berdiskusi tentang profesi
- Menjelaskan kegiatan hari ini

### 2. Kegiatan Inti (30 menit)

- Anak-anak diarahkan untuk menonton TV tentang kegiatan Polisi di lalu lintas.
- Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok  
Menyiapkan media bermain peran polisi, seperti seragam polisi, peralatan kepolisian (mainan), kursi dan meja untuk ruang tunggu dan ruang periksa.
- Anak mulai bermain peran dengan suasana di lalu lintas jalan. Anak yang berperan sebagai polisi berdiri di persimpangan jalan dan mengatur lalu lintas dengan menggunakan tanda-tanda lalu lintas seperti lampu merah, lampu hijau, dan tanda-tanda lainnya.

- Pengemudi dan pejalan kaki mengikuti instruksi polisi dan mematuhi aturan lalu lintas. Mereka harus berhenti di lampu merah, berjalan di zebra cross, dan mematuhi kecapatan yang di izinkan.
- Salah satu anak yang mengemudi motor tidak berhenti saat lampu merah dan menabrak pejalan kaki di zebra cross. Kemudian anak yang berperan sebagai polisi mengintrogasi pelaku dan membantu mengamankan korban.

- Guru mengajak anak untuk bersama-sama memberikan semangat dan apresiasi kepada kelompok yang sedang bermain.
- Setiap kelompok bermain secara urut dan bergiliran.
- Guru dan peneliti mengontrol berjalannya proses bermain peran anak-anak.

### 3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Menanyakan perasaan anak selama berkegiatan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a setelah belajar
- Pulang

## Siklus I Pertemuan Pertama

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/Tanggal

: Rabu, 19 Maret 2025

Kelompok/Usia

: B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema

: Profesi/Pedagang

Alokasi Waktu

: 60 Menit

**Proses kegiatan**

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak-anak dapat memahami konsep jual beli dan peran pedagang dan pembeli.
2. Anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mengatasi masalah melalui bermain peran pedagang dan pembeli.
3. Anak dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain melalui bermain peran dokter-dokteran.
4. Anak dapat mengembangkan empati dan kesadaran akan pentingnya menjaga Kesehatan diri dan orang lain.

5. Anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi melalui bermain peran Polisi

**Alat dan bahan:**

**Meja, kursi, uang mainan, kalkulator, buku, pulpen, dan speaker**

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**1. Kegiatan Pembuka (20 menit)**

- Menyambut kedatangan anak dengan salam
- Bernyanyi
- Ice breaking dilanjutkan masuk ke dalam kelas
- Berdo'a sebelum belajar
- Presensi kehadiran siswa
- Berdiskusi tentang profesi
- Menjelaskan kegiatan hari ini

**2. Kegiatan Inti (30 menit)**

- Anak-anak diarahkan untuk menonton TV tentang kegiatan Pedagang menjual dan proses tawar menawar dengan pembeli.
- Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok

Menyiapkan media bermain peran pedagang dan pembeli seperti uang mainan, kalkulator, buku dan pulpen untuk mencatat transaksi, kursi dan meja untuk toko.

- Anak mulai bermain peran dengan pedagang yang menyiapkan toko dan barang-barang yang akan dijual.

- Pembeli datang dan pedagang menawarkan barang serta menjelaskan harga dan kualitas barang
- Pembeli melakukan negosiasi harga dan memutuskan untuk membeli atau tidak.
- Guru mengajak anak untuk bersama-sama memberikan semangat dan apresiasi kepada kelompok yang sedang bermain.
- Setiap kelompok bermain secara urut dan bergiliran.
- Guru dan peneliti mengontrol berjalannya proses bermain peran anak-anak.

### 3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Menanyakan perasaan anak selama berkegiatan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdo'a setelah belajar
- Pulang



## HASIL OBSERVASI

### ANAK

**Tabel Penilaian Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui  
Kegiatan *Role Playing* pada Siklus I Pertemuan Pertama (DOKTER)**

No	Nama	Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak			Skor	%	Kriteria
		I	II	III			
1.	MH	2	1	1	4	33,3%	MB
2.	MRDM	1	1	2	4	33,3%	MB
3.	MRY	1	1	1	3	25%	BB
4.	MDB	1	1	1	3	25%	BB
5.	MGA	2	1	1	4	33,3%	MB
6.	AAMN	2	1	1	4	33,3%	MB
7.	KAH	2	1	1	4	33,3%	MB
8.	AHA	1	1	1	3	25%	BB
9.	AH	1	1	1	3	25%	BB
10.	NW	1	1	1	3	25%	BB
11.	MH	1	1	1	3	25%	BB

<b>12.</b>	F	1	1	1	3	<b>25%</b>	<b>BB</b>
<b>Jumlah total persentase keseluruhan</b>					<b>341,5</b>		
<b>Jumlah Rata-rata persentase</b>					<b>28,45%</b>		<b>MB</b>

**Tabel Penilaian Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* pada Siklus I Pertemuan Kedua (POLISI)**

No	Nama	Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak			Skor	%	Kriteria
		I	II	III			
1.	MH	2	2	1	5	<b>41,7%</b>	<b>MB</b>
2.	MRDM	1	1	2	4	<b>33,3%</b>	<b>MB</b>
3.	MRY	2	1	1	4	<b>33,3%</b>	<b>MB</b>
4.	MDB	2	1	1	4	<b>33,3%</b>	<b>MB</b>
5.	MGA	2	2	1	5	<b>41,7%</b>	<b>MB</b>
6.	AAMN	2	2	1	5	<b>41,7%</b>	<b>MB</b>
7.	KAH	2	2	1	5	<b>41,7%</b>	<b>MB</b>
8.	AHA	2	1	1	4	<b>33,3%</b>	<b>MB</b>
9.	AH	2	1	1	4	<b>33,3%</b>	<b>MB</b>
10.	NW	1	1	1	3	<b>25%</b>	<b>BB</b>
11.	MH	2	1	1	4	<b>33,3%</b>	<b>MB</b>

<b>12.</b>	F	1	1	1	3	<b>25%</b>	<b>BB</b>
<b>Jumlah total persentase keseluruhan</b>					<b>416,6</b>		<b>MB</b>
<b>Jumlah Rata-rata persentase</b>					<b>34,71%</b>		

**Tabel Penilaian Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui**

**Kegiatan *Role Playing* pada Siklus I Pertemuan Ketiga**

**(PENJUAL/PEMBELI)**

No	Nama	Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak			Skor	%	Kriteria
		I	II	III			
1.	MH	2	2	2	6	50%	MB
2.	MRDM	2	1	2	5	41,7%	MB
3.	MRY	2	2	1	5	41,7%	MB
4.	MDB	2	1	1	4	33,3%	MB
5.	MGA	2	2	2	6	50%	MB
6.	AAMN	2	2	1	5	41,7%	MB
7.	KAH	3	2	2	7	58,3%	BSH
8.	AHA	2	1	2	5	41,7%	MB
9.	AH	2	2	1	5	41,7%	MB
10.	NW	2	1	1	4	33,3%	MB
11.	MH	2	1	1	4	33,3%	MB

12.	F	2	1	1	4	33,3%	MB
<b>Jumlah total persentase keseluruhan</b>						<b>500</b>	<b>MB</b>
<b>Jumlah Rata-rata persentase</b>						<b>41,66%</b>	

**Tabel Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Sosial Emosional Anak**

**melalui Kegiatan *Role Playing* Siklus I pertemuan I, II dan III**

No	Nama	Pertemuan			Skor	%	Kriteria
		I	II	III			
1.	MH	4	5	6	15	41,6%	MB
2.	MRDM	4	4	5	13	35,1%	MB
3.	MRY	3	4	5	12	33,3%	MB
4.	MDB	3	4	4	11	30,5%	MB
5.	MGA	4	5	6	15	41,6%	MB
6.	AAMN	4	5	5	14	38,8%	MB
7.	KAH	4	5	7	16	44,4%	MB
8.	AHA	3	4	5	12	33,3%	MB
9.	AH	3	4	5	12	33,3%	MB
10.	NW	3	3	4	10	27,7%	MB
11.	MH	3	4	4	11	30,5%	MB
12.	F	3	3	4	10	27,7%	MB

Jumlah total persentase keseluruhan	417,8	MB
Jumlah Rata-rata persentase	34,81%	

**Tabel Penilaian Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui  
Kegiatan *Role Playing* pada Siklus II Pertemuan Pertama (DOKTER)**

No	Nama	Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak			Skor	%	Kriteria
		I	II	III			
1.	MH	3	3	2	8	66,7%	BSH
2.	MRDM	2	2	2	6	50%	MB
3.	MRY	3	2	3	8	66,7%	BSH
4.	MDB	3	2	2	7	58,3%	BSH
5.	MGA	3	3	2	8	66,7%	BSH
6.	AAMN	3	3	2	8	66,7%	BSH
7.	KAH	3	3	2	9	75%	BSH
8.	AHA	2	2	2	6	50%	MB
9.	AH	3	2	2	7	58,3%	BSH
10.	NW	3	2	2	7	58,3%	BSH
11.	MH	2	2	2	6	50%	MB

<b>12.</b>	F	2	2	2	6	<b>50%</b>	<b>MB</b>
<b>Jumlah total persentase keseluruhan</b>					<b>716,7</b>		<b>BSH</b>
<b>Jumlah Rata-rata persentase</b>					<b>59,72%</b>		

**Tabel Penilaian Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui  
Kegiatan *Role Playing* pada Siklus II Pertemuan II (POLISI)**

No	Nama	Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak			Skor	%	Kriteria
		I	II	III			
1.	MH	4	3	4	11	<b>91,7%</b>	<b>BSB</b>
2.	MRDM	3	3	3	9	<b>75%</b>	<b>BSH</b>
3.	MRY	4	4	3	11	<b>91,7%</b>	<b>BSB</b>
4.	MDB	3	3	3	9	<b>75%</b>	<b>BSH</b>
5.	MGA	4	3	3	10	<b>83,3%</b>	<b>BSB</b>
6.	AAMN	3	3	3	9	<b>75%</b>	<b>BSH</b>
7.	KAH	4	4	3	11	<b>91,7%</b>	<b>BSB</b>
8.	AHA	4	3	3	10	<b>83,3%</b>	<b>BSB</b>
9.	AH	3	2	3	8	<b>66,7%</b>	<b>BSH</b>
10.	NW	3	3	3	9	<b>75%</b>	<b>BSH</b>
11.	MH	3	2	3	8	<b>66,7%</b>	<b>BSH</b>

<b>12.</b>	F	3	2	2	7	<b>58,3%</b>	<b>BSH</b>
<b>Jumlah total persentase keseluruhan</b>						<b>933,4</b>	<b>BSB</b>
<b>Jumlah Rata-rata persentase</b>						<b>77,78</b>	

**Tabel Penilaian Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui  
Kegiatan *Role Playing* pada Siklus II Pertemuan III  
(PENJUAL/PEMBELI)**

No	Nama	Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak			Skor	%	Kriteria
		I	II	III			
1.	MH	4	4	4	12	<b>100%</b>	
2.	MRDM	4	3	4	11	<b>91,7%</b>	
3.	MRY	4	4	4	12	<b>100%</b>	
4.	MDB	4	4	3	11	<b>91,7%</b>	
5.	MGA	4	4	4	12	<b>100%</b>	
6.	AAMN	4	4	4	12	<b>100%</b>	
7.	KAH	4	4	4	12	<b>100%</b>	
8.	AHA	4	4	3	11	<b>91,7%</b>	
9.	AH	4	4	4	12	<b>100%</b>	
10.	NW	4	3	3	11	<b>91,7%</b>	
11.	MH	4	4	3	11	<b>91,7%</b>	

12.	F	4	3	4	11	91,7%	
<b>Jumlah total persentase keseluruhan</b>					<b>1.150,2</b>		<b>BSB</b>
<b>Jumlah Rata-rata persentase</b>					<b>95,85</b>		

**Tabel Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II pertemuan I, II dan III**

No	Nama	Pertemuan			Skor	%	Kriteria
		I	II	III			
1.	MH	8	11	12	31	86,3%	BSB
2.	MRDM	6	9	11	26	72,2%	BSH
3.	MRY	8	11	12	31	86,3%	BSB
4.	MDB	7	9	11	27	75%	BSH
5.	MGA	8	10	12	30	83,3%	BSB
6.	AAMN	8	9	12	29	80,5%	BSB
7.	KAH	9	11	12	32	88,8%	BSB
8.	AHA	6	10	11	27	75%	BSH
9.	AH	7	8	12	27	75%	BSH
10.	NW	7	9	11	27	75%	BSH
11.	MH	6	8	11	25	69,4%	BSH
12.	F	6	7	11	24	66,6%	BSH

Jumlah total persentase keseluruhan	933,4	BSB
Jumlah Rata-rata persentase	77,78%	



## LAMPIRAN 4

### DOKUMENTASI DAN PERSURATAN

**DOKUMENTASI**  
**Bermain Peran (*Role Playing*) profesi Dokter**









**Bermain Peran (*Role Playing*) profesi Penjual dan Pembeli sayur**









**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 6424/05/C.4-VIII/III/1446/2025

06 March 2025 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

06 Ramadhan 1446

Hal : Permohonan Izin Penelitian

*Kepada Yth,*

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
di -

Makassar

*أَنْتَ لَكُمْ عَلَيْهِمْ بُشِّرَةٌ مُّبَارَكَةٌ*

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0264/FKIP/A.4-II/III/1446/2025 tanggal 6 Februari 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : WAWA FEBRIANTI

No. Stambuk : 10545 1100820

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI KEGIATAN  
ROLE PLAYING PADA USIA 5-6 TAHUN DI RA MARDHATI KOTA MAKASSAR"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 6 Maret 2025 s/d 6 Mei 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullah khaeran

*أَنْتَ لَكُمْ عَلَيْهِمْ بُشِّرَةٌ مُّبَارَكَةٌ*

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.  
NBM 1127761



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jl.Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : **5750/S.01/PTSP/2025**  
Lampiran : -  
Perihal : **Izin penelitian**

**Kepada Yth.**

Walikota Makassar

di-

**Tempat**

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6424/05/C.4-VIII/II/1446/2025 tanggal 06 Maret 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	:	<b>WAWA FEBRIANTI</b>
Nomor Pokok	:	105451100820
Program Studi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Pekerjaan/Lembaga	:	Mahasiswa (S1)
Alamat	:	Jl. Slt Alauddin No 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI KEGIATAN ROLE PLAYING PADA USIA 5-6 TAHUN DI RA MARDHATI KOTA MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **11 Maret s/d 11 April 2025**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 11 Maret 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**

Pangkat : PEMBINA TINGKAT I

Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Pertinggal.

Nomor: 5750/S.01/PTSP/2025

**KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksamplar hardcopy dan softcopy kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

**REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :**<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>

NOMOR REGISTRASI 20250311765911



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 'Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah.'
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **sertifikat elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Surat ini dapat dibuktikan keaslinya dengan melakukan scan pada QR Code





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Wawa Febrianti  
 NIM : 105451100820  
 Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 28 September 2024

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian :

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1.	11 Maret 2025	Persuratan ke RA Mardhati Kota Makassar	lu
2.	11 Maret 2025	Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama	lu
3.	12 Maret 2025	Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Kedua	lu
4.	13 Maret 2025	Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Ketiga	lu
5.	17 Maret 2025	Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama	lu
6.	18 Maret 2025	Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Kedua	lu
7.	19 Maret 2025	Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga	lu
8.	21 Maret 2025	Persuratan Selesainya Penelitian	lu

Makassar, 28 Maret 2024  
 Kepala Sekolah RA Mardhati



Chairunnisa Latief, S.Pd



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KETERANGAN VALIDASI**  
**NO. 037/I.A/PG-PAUD/III/1446/2025**

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

**“Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing*  
Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar”**

Nama	:	Wawa Febrianti
NIM	:	105451100820
Program Studi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
2. Lembar Observasi Guru
3. Lembar Observasi Anak

Dinyatakan telah memenuhi:

**Validasi RPPH & Instrumen Observasi**

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 06 Maret 2025  
Mengetahui,

Penilai

**Ketua Prodi Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini**

**Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd**  
NIDN. 0908108701

**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd**  
NBM: 951830



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Jalan Sultan Abdurrahman No. 259 Makassar  
Telp : +62 11 400239000 32 33 34  
Email : [fpip@um.ac.id](mailto:fpip@um.ac.id)  
Web : <http://kip.um.ac.id>

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Wawa Febrianti  
 NIM : 105451100820  
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan  
*Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar  
 Pembimbing : 1. M Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd  
 2. Fadhilah Latief, S.Psi, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
①	Kamis / 24 April 2025	Dikoreksi hasil penelitian dengan rumusan masalah	
②	Rabu / 2 Mei 2025	→ Hasil penelitian lebih jelas dan terstruktur	
③	Jumat / 25 Mei 2025	→ Pembuktian Penyebarluasan	

*Catatan:*

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Ketua Prodi PG PAUD

**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**

NBM. 951 830



اللهم آمين

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Wawa Febrianti  
NIM : 105451100820  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar  
Pembimbing : 1. M Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd  
2. Fadhilah Latief, S.Psi, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 12 Juni 2015	<p>Reptor pertama  Citer: This can  Caron from him my  Saya (untuk) Ujian  Skripsi</p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p>	<p><i>[Handwritten signature]</i></p>
(5)	Rabu, 16 Juni 2015	<p><i>[Handwritten signature]</i></p>	<p><i>[Handwritten signature]</i></p>

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Ketua Prodi PG PAUD

*[Handwritten signature]*

**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**

NBM. 951 830



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-3160137/060132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : <http://fkip.unismuh.ac.id>



**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Wawa Febrianti  
 NIM : 105451100820  
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun di RA Mardhati Kota Makassar  
 Pembimbing : 1. M Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd  
                   2. Fadhilah Latief, S.Psi, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Jumat /25 April /25	Hasil penelitian & kajian teori	
2.	Kamis /0 Mei /25	Pembuktian Bab 4	
3.	Senin /26 Mei /25	Hasil penelitian & kerangka teori	
4.	Jumat /13 Juni /25	Pembahasan 2 draft proposal	
5.	Jumat /27 Juni /25	Acc Skripsi	

*Catatan:*

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Ketua Prodi PG PAUD

**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**

**NBM. 951 830**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Wawa Febrianti

Nim : 105451100821

Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	5 %	10 %
2	Bab 2	13 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	3 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 25 Juli 2025

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



BAB I Wawa Febrianti

105451100820

by Tahap Tutup



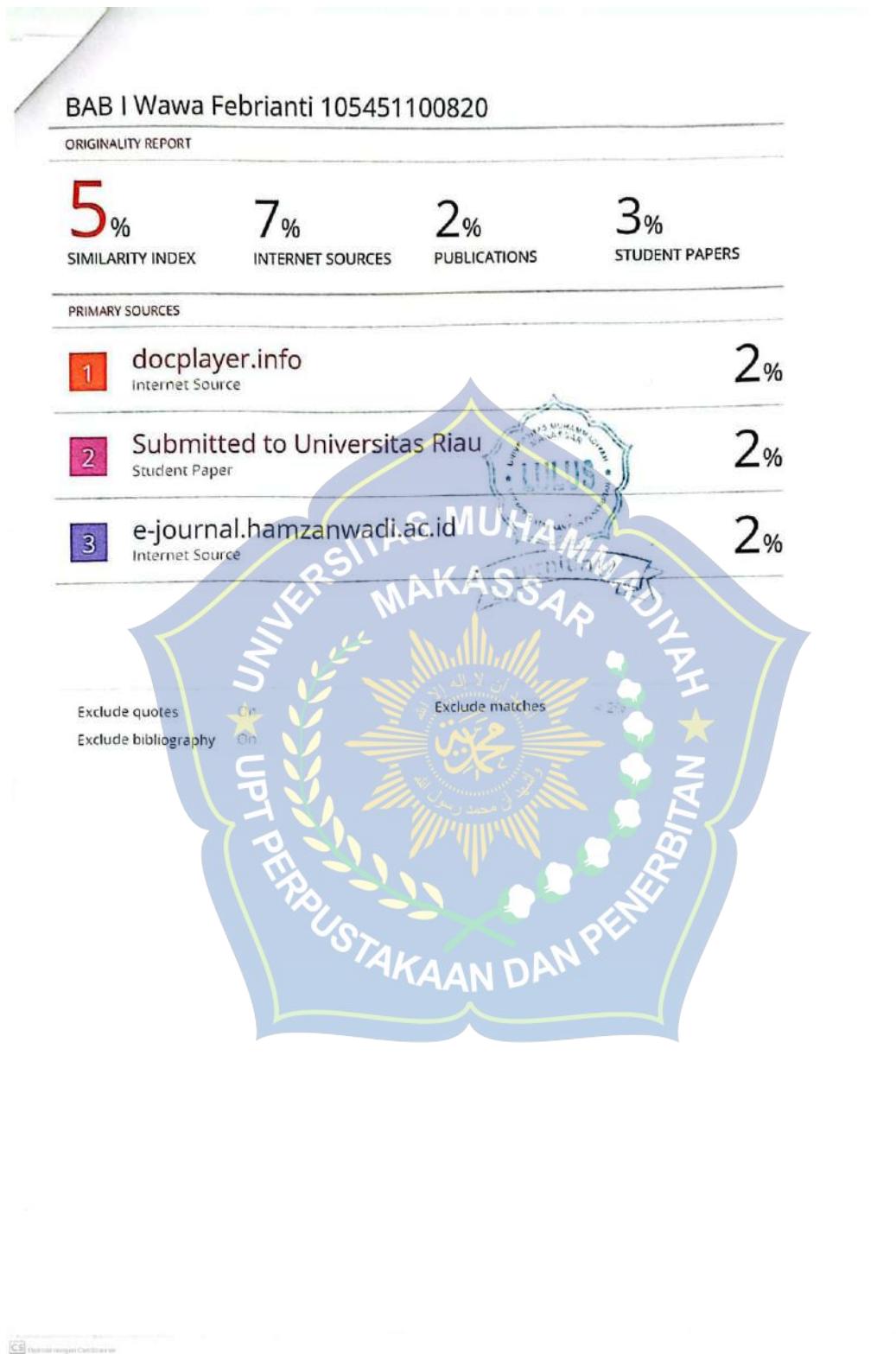
Submission date: 25-Jul-2025 01:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 2720279117

File name: BAB\_I\_10.docx (100.3K)

Word count: 1769

Character count: 11323



BAB II Wawa Febrianti

105451100820

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Jul-2025 01:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 2720279331

File name: BAB\_II\_12.docx (138.02K)

Word count: 2433

Character count: 15841

Improving Social-Emotional Skills of Early Childhood", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2018

Publication

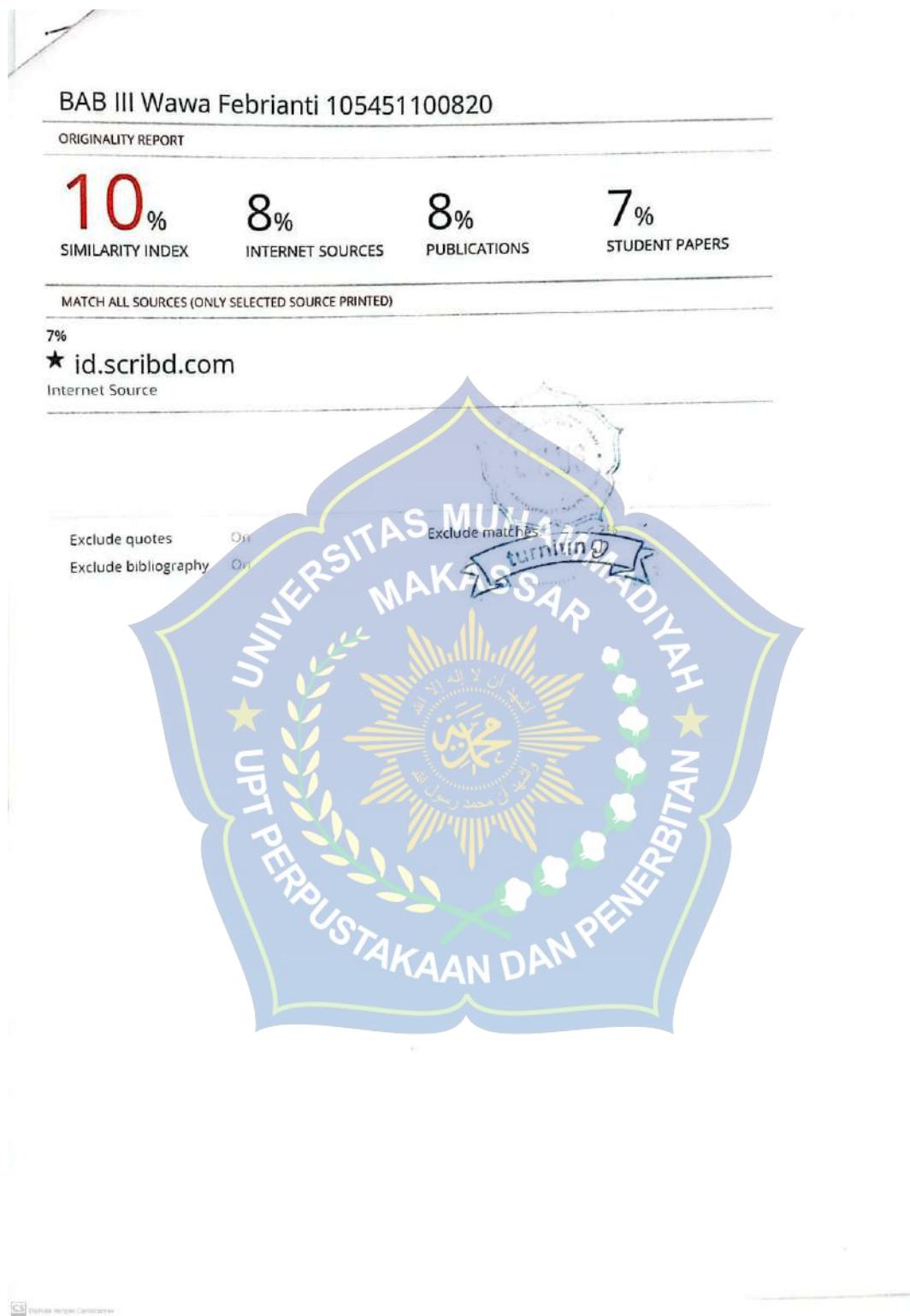
- |                                |   |    |
|--------------------------------|---|----|
| 12                             | Ade Lasma Harianja, Rosmaimuna Siregar, Jumaita Nopriani Lubis. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 | 1% |
| <small>Publication</small>     |   |    |
| 13                             | Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY   | 1% |
| <small>Student Paper</small>   |   |    |
| 14                             | Submitted to Universitas Muria Kudus  | 1% |
| <small>Student Paper</small>   |   |    |
| 15                             | digilib.unisyayoga.ac.id  | 1% |
| <small>Internet Source</small> |   |    |
| 16                             | Syahrul Syahrul, Nurhafizah Nurhafizah. "Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19", Jurnal Basicedu, 2021                 | 1% |
| <small>Publication</small>     |   |    |

Exclude quotes  
 Exclude bibliography

Exclude matches

BAB III Wawa Febrianti  
105451100820





# BAB IV Wawa Febrianti

## 105451100820



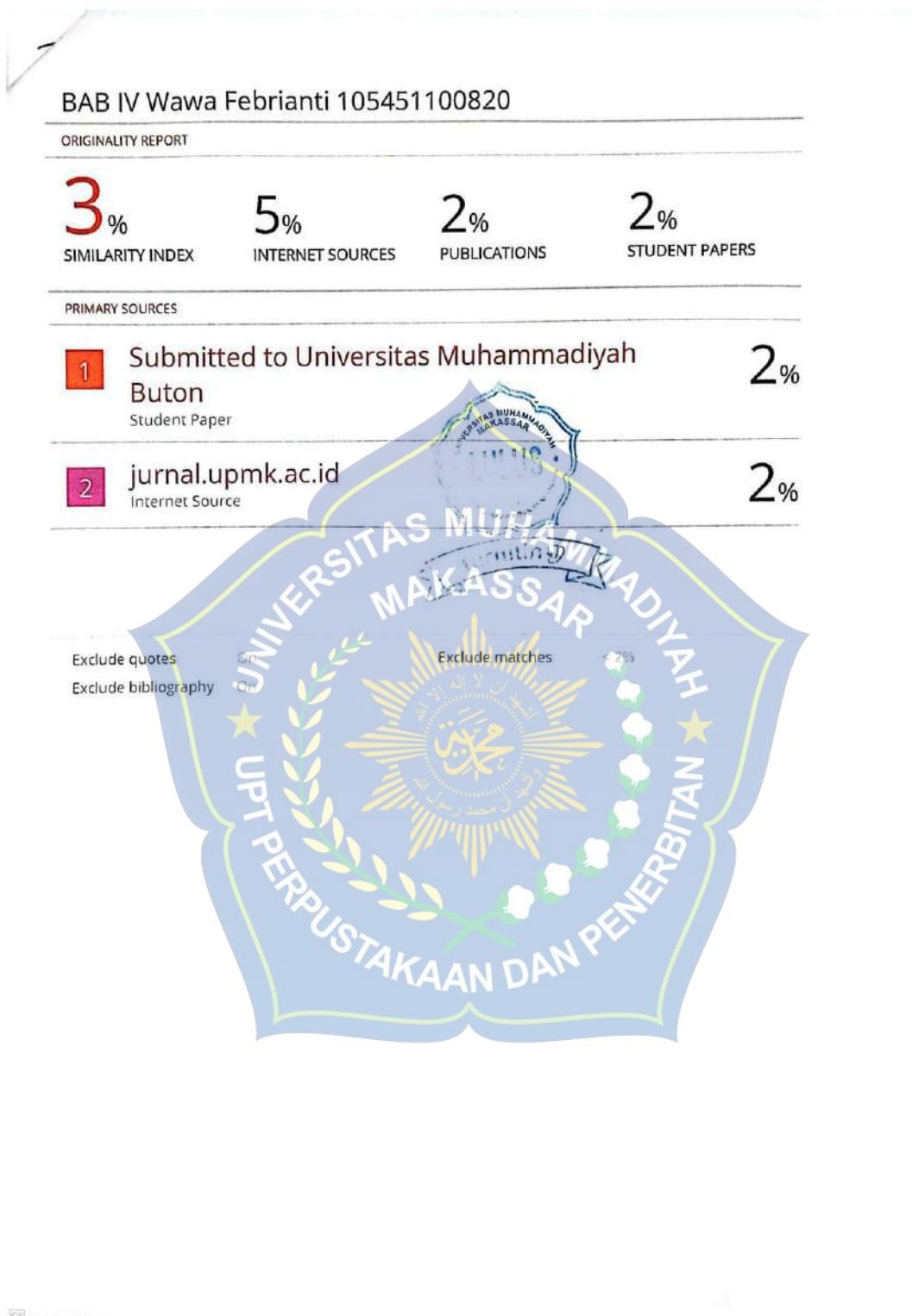
Submission date: 23-Jul-2025 11:05AM (UTC+0700)

Submission ID: 2719325941

File name: BAB\_IV\_10.docx (136.57K)

Word count: 4695

Character count: 27777



BAB V Wawa Febrianti

105451100820

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Jul-2025 01:35PM (UTC-0700)

Submission ID: 2720280042

File name: BAB\_V\_10.docx (76.14K)

Word count: 301

Character count: 1944





### **SURAT KETERANGAN PENERIMAAN NASKAH**

Dewan Redaksi Jurnal Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini menyatakan bahwa artikel sebagai berikut:

Judul: "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan *Role Playing* Pada Usia 5-6 Tahun"

Penulis: Wawa Febrianti, M Yusran Rahmat, Fadhilah Latief

Instansi: Universitas Muhammadiyah Makassar

Telah diproses sesuai prosedur penulisan jurnal Buhuts Al-Athfal dan akan diterbitkan pada Volume 6 No.2 Desember 2026. Demikian surat keterangan ini dibuat dan harap dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Demikian surat pemberitahuan ini dibuat. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Padangsidimpuan, 15 Juli 2025



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar,  
S.Psi., M.A NIP. 19801224 200604 2  
001

## RIWAYAT HIDUP



**WAWA FEBRIANTI**, lahir di Kabupaten Kepulauan Selayar Desa Sambali Kecamatan Pasimarannu Sulawesi Selatan, pada tanggal 22 Oktober 2001. Penulis disapa Febi. Anak pertama dari buah hati pasangan Ayah Nasaruddin dan Ibu Juriani. Jenjang sekolah yang pertama ditempuh; TK Al Muhamimin pada tahun 2006 dan diselesaikan pada tahun 2007; pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SDI Sambali dan diselesaikan pada tahun 2013; kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Babussalam Selayar dan diselesaikan pada tahun 2016; pada tahun yang sama pula, penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Babussalam Selayar dan diselesaikan pada tahun 2019. Kemudian, pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di jenjang perguruan tinggi swasta dan diterima pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Strata 1 (S1), Universitas Muhammadiyah Makassar.