

Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran di TK Budi Dharma Kab. Bengkulu Utara Bengkulu

Surpi Diana; Andi Wahed; Susilawati

TK Budi Dharma Kab. Bengkulu Utara Bengkulu; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; TK Islam Al Azhar 34 Makassar Sulawesi Selatan.
dianatuvy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini masalah utama yang akan diteliti adalah kemampuan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran. apakah bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak di TK Budi Dharma Kecamatan Ketahun. pelaksanaan penelitian dilakukan di TK Budi Dharma Desa Pasar Ketahun Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara, dengan jumlah anak yang akan diteliti sebanyak 8 orang anak dengan rentang waktu mulai dari 12 April s/d 16 April 2021 siklus pertama dan 19 April s/d 23 April 2021 siklus kedua. Pada siklus pertama hanya 50% dari 8 anak yang sudah mampu bersosial emosional melalui kegiatan bermain peran sedangkan pada siklus kedua sudah mencapai 75% dari 8 anak yang sudah bersosial emosional melalui kegiatan bermain peran. Dari siklus pertama ke siklus kedua meningkat dari 50% meningkat menjadi 75% sehingga kegiatan bermain dapat dianggap efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Pendidik hendaknya dapat mengelola, mengorganisir setiap pembelajaran, memperhatikan, mengarahkan, membimbing agar dapat meningkatkan perkembangan anak.

Kata Kunci: Kemampuan Sosial Emosional; Bermain; PAUD

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan di kelas ditemukan adanya masalah rendahnya kemampuan sosial emosional yang ditandai dengan beberapa kondisi berikut *Pertama*, Kemampuan sosial emosional anak belum berkembang cukup baik. *Kedua*, Anak sering ribut dengan pertanyaan-pertanyaan ketika saat bermain peran berlangsung. *Ketiga*, Saat kegiatan berlangsung anak terlalu ambisi / semaunya sendiri untuk membuat atau mengkreasikan imajinasi yang dimilikinya.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut[1], [2]. Anak usia dini yaitu berusia 0 – 8 tahun adalah sekelompok individu manusia yang masih berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dengan masa itu para ahli sering menyebutnya dengan masa emas (golden age). Masa ini hanya terjadi satu kali dalam masa pertumbuhan dan pada masa ini sangat perlu diarahkan kepada fisik, kognitif, sosialemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna dalam pembentukan pribadi yang sempurna

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-mai pada umumnya dalam keadaan sakit jasmaniah ataupun rohaniah.

Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Anak tidak hanya memperoleh kesenangan melainkan juga memperoleh keterampilan sosial. Bermain merupakan media fundamental untuk memperoleh keterampilan sosial. Tahapan bermain anak berdasarkan tahapan bermain Piaget menyebutkan bahwa terdapat tiga tahapan, yaitu : 1) Fungsional/bermain sensorimotor, 2)bermain simbolik/bermain peran, 3) bermain dengan aturan. [3]

Bermain akan memunculkan rasa senang, dan gembira pada anak. Bermain merupakan hakikat yang tidak dapat terlepas dengan anak. Terdapat beberapa tahapan bermain yaitu bermain sensorimotor, bermain peran, dan bermain dengan aturan. Dari ketiga tahapan tersebut permainan yang tepat untuk diberikan pada usia 5 – 6 tahun yaitu bermain peran.

Bermain peran merupakan bermain yang menggunakan imajinasi atau daya khayal dengan memakai bahasa atau berpura-pura seolah bertindak laku seperti benda, situasi, dan bidang tertentu yang di dunia nyata tidak pernah dilakukan. Oleh karena itu, bermain peran melibatkan dunia khayal anak. Metode ini sangat cocok diterapkan pada pendidikan anak usia dini karena daya khayal atau imajinasi anak masih baik untuk dikembangkan. Bernegosiasi merupakan hal yang penting bagi anak mengingat anak selalu berinteraksi dengan orang lain. Ketika bermain peran anak harus memiliki 16 motivasi agar dapat fokus sehingga kemampuan berbicara dalam bermain peran sesuai dengan skenario yang diperankan dan dapat berjalan. Bermain peran dapat secara signifikan berkontribusi dengan perkembangan fisik, kognitif, emosional, bahasa, dan sosial anak[4]–[6]

Berdasarkan pemaparan di atas, bermain peran bertujuan membuat anak bernegosiasi dengan kelompok sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain. Ketika bermain peran anak harus memiliki motivasi agar dapat fokus dengan skenario yang diperankan dan berjalan dengan lancar, serta dapat mengembangkan perkembangan anak seperti kognitif, emosional, fisik, sosial, dan bahasa.

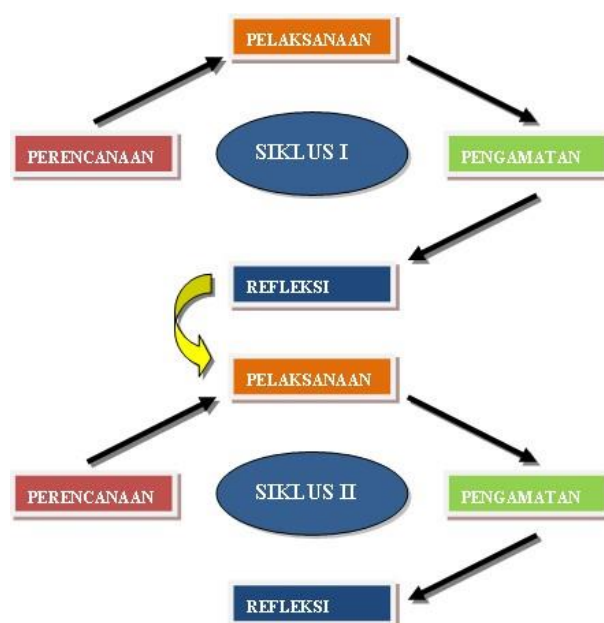
Manfaat dalam bermain peran yaitu anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belajar bagaimana membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dalam keadaan yang spontan, dan merangsang anak untuk berpikir serta memecahkan masalah. Bermain peran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- 1) Simple imitation of adults. Mudah mengimitasi atau mencontoh hal-hal yang dilakukan orang dewasa layaknya kehidupan orang dewasa.
- 2) Intensification of a real life role, anak bermain dengan lebih intensif seperti memerankan kehidupan nyata yang diketahui oleh anak-anak.
- 3) Reflecting home relationship and life experience, ketika bermain peran anak tidak menyadari bahwa dirinya menampilkan informasi yang baik tentang kehidupan nyata sehingga dengan bermain peran akan menunjukkan bagaimana kehidupan anak tersebut dengan karakter yang muncul pada anak.
- 4) Expression of urgent need, bermain peran juga dapat dilakukan untuk memberikan pembelajaran atau pemahaman kepada anak mengenai hal-hal penting.

- 5) Serves as an outlet for forbidden impulses, anak-anak yang memiliki karakter impulsive agresif pada kehidupan nyata dapat mengambil peran dengan agresif yang tinggi atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang dapat dilakukan dalam kegiatan bermain peran
- 6) Allos for the revelsal of roles, kegiatan sehari-hari anak juga dapat digunakan sebagai salah satu bahan dalam bermain peran dengan cara mengenalkan hal-hal apa saja yang seharusnya dilakukan di rumah seperti membantu ibu dan sebagainya[7], [8]

B. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian Tindakan kelas maka penelitian ini menggunakan model penelitian Tindakan kelas dari *kemmis dan taaggart* yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (Tindakan), observation (pengamatan) dan refleksion (refleksi)[9]–[11]. Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, Tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan Tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan seperti siklus berikut ini:



Gambar. 2 Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Deskripsi Persiklus

Penelitian yang dilakukan di TK Bakti Karya kelompok A Kecamatan Pinang Raya dengan subjek penelitian pada kelompok A dengan jumlah 8 anak terdiri dari empat laki-laki empat perempuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan terdiri dari dua siklus yang menjadi acuan antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan refleksi dengan keberhasilan dan kegagalannya. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

2. Rencana dan Hasil Evaluasi Siklus pertama :

Siklus pertama (RPPH ke-1)

a. Kegiatan Awal

- 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
- 2) Mengucapkan salam
- 3) Berdo'a

b. Kegiatan Inti

-
- 1) Memperkenalkan diri sendiri
 - 2) Menyebutkan peran masing-masing profesi
 - 3) Menebalkan
 - 4) Menyebutkan nama
 - c. Kegiatan Penutup
 - 1) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
 - 2) Salam penutup
- Siklus pertama (RPPH ke-2)
- a. Kegiatan Awal
 - 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
 - 2) Mengucap salam
 - 3) Berdo'a
 - b. Kegiatan Inti
 - 1) Menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh
 - 2) Menghitung jumlah anggota tubuh (Kaki, Tangan, Kepala) menuliskan jumlah bilangan (Kaki ada 2, Tangan ada 2, Kepala ada 1)
 - 3) Menebalkan garis putus-putus pada gambar diriku
 - c. Kegiatan Penutup
 - 1) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
 - 2) Salam penutup
- Siklus pertama (RPPH ke-3)
- a. Kegiatan Awal
 - 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
 - 2) Mengucap salam
 - 3) Berdo'a
 - b. Kegiatan Inti
 - 1) Membuat pola / gambar diriku
 - 2) Menebalkan gambar tersebut dengan spidol
 - 3) Membuat kolase dari biji-bijian
 - c. Kegiatan Penutup
 - 1) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
 - 2) Salam penutup
- Siklus pertama (RPPH ke-4)
- a. Kegiatan Awal
 - 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
 - 2) Mengucap salam
 - 3) Berdo'a
 - b. Kegiatan Inti
 - 1) Menulis angka yang guru sebutkan
 - 2) Ibu guru memegang beberapa boneka Tangan
 - 3) Bermain peran boneka tangan
 - c. Kegiatan Penutup
 - 1) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
 - 2) Salam penutup
- Siklus pertama (RPPH ke-5)
- a. Kegiatan Awal
 - 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
 - 2) Mengucap salam
 - 3) Berdo'a
 - b. Kegiatan Inti
 - 1) Mengurutkan gambar anggota tubuhku

2) Membuat gambar lingkaran dengan bentuk “Kepala”

c. Kegiatan Penutup

1) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir

2) Salam penutup

Berikut langkah-langkah perbaikan siklus pertama :

Langkah-langkah perbaikan :

a. Guru menyiapkan boneka tangan dari beberapa bentuk

b. Guru menjelaskan materi apa yang akan di laksanakan dan tata cara dalam menyebutkan bentuk dari boneka.

c. Guru mengarahkan anak supaya dapat menyebutkan satu persatu bentuk dari boneka.

Pengamatan Hasil Penilaian Observasi

Dalam hal ini pendidik melakukan pengamatan jalannya pembelajaran yaitu:

a. Mengamati dan memperhatikan pada saat anak memperhatikan guru dalam mengarahkan dan menyebutkan anak sudah mulai tertarik dengan media yang digunakan.

b. Setelah selesai pembelajaran dilakukan penilaian hasil kerja anak melalui lembar penilaian anak.

Tabel 1: Penelitian dan Pengamatan yang Dilakukan pada Siklus I

N O	Nama Anak	Observasi								Hasil
		Menulis angka yang disebutkan guru				Bermain peran boneka tangan				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	Vanie	BB	-	-	-	BB	-	-	-	BB
2.	Diansyah	-	MB	-	-	-	MB	-	-	MB
3.	Retno	BB	-	-	-	BB	-	-	-	BB
4.	Nur Hafizyah	-	MB	-	-	BB	-	-	-	BB
5.	Derys	-	MB	-	-	-	MB	-	-	MB
6.	Alfin	BB		-	-	-	MB	-	-	BB
7.	Brian	-	MB	-	-	-	MB	-	-	MB
8.	Betri	BB	-	-	-	BB	-	-	-	BB
JUMLAH		4	4			4	4			

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dengan hasil rincian kemampuan anak adalah 4 anak sudah mampu dan 4 anak belum mampu.

3. Kriteria

Jika 75% anak sudah meningkat dalam kemampuan sosial emosional anak melalui bermain peran dengan tema keluargaku, maka anak sudah mencapai tingkat keberhasilan. Tetapi jika anak belum mencapai 75% maka anak pada siklus pertama belum mampu / belum berhasil mencapai tingkat kemampuan membacanya dan akan dilanjutkan pada siklus kedua.

Rumus :

$$p = n / N \times 100\%$$

p = Persentase

n = Jumlah Hasil Observasi

N = Jumlah Anak Keseluruhan

$$p = 4 / 8 \times 100\%$$

$$p = 50 \%$$

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, anak yang sudah mampu baru mencapai 50%. Dengan demikian siklus pertama belum dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran. Maka akan dilanjutkan pada siklus kedua.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama ini, peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran belum berhasil. Penilaian pada proses kegiatan bermain peran anak menunjukkan bahwa keaktifan anak masih kurang, ini disebabkan karena sebagian anak masih ada yang ribut dan ada yang belum fokus dengan kegiatan pembelajaran yang disampaikan. Mereka hanya dapat melihat dan mendengarkan saja tanpa memperhatikan guru dalam bermain peran.

5. Rencana dan Hasil Evaluasi Siklus Kedua

Siklus kedua (RPPH Ke-1)

a. Kegiatan Awal

- 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
- 2) Bernyanyi "Sayang Semuanya"
- 3) Mengucap salam
- 4) Berdo'a

b. Kegiatan Inti

- 1) Memperkenalkan anggota keluarga
- 2) Bermain boneka tangan
- 3) Menggambar pola orang proposional

c. Kegiatan Penutup

- 1) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
- 2) Salam penutup

Siklus kedua RPPH ke – 2

a. Kegiatan Awal

- 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
- 2) Bernyanyi "Sayang Semuanya"
- 3) Mengucap salam
- 4) Berdo'a

b. Kegiatan Inti

- 1) Memperkenalkan sosok Ayah
- 2) Menyebutkan pekerjaan ayah
- 3) Menggambar sosok Ayah

1. Kegiatan Penutup

- a) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
- b) Salam penutup

Siklus kedua (RPPH ke-3)

1. Kegiatan Awal

- a) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
- b) Bernyanyi "Sayang Semuanya"
- c) Mengucap salam
- d) Berdo'a

2. Kegiatan Inti

- a) Menyebutkan peran Ibu
- b) Menebalkan garis putus-putus kata IBU
- c) Bermain peran menjadi ibu

3. Kegiatan Penutup

- a) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
- b) Salam penutup

Siklus kedua (RPPH ke-4)

- a. Kegiatan Awal
 - 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
 - 2) Mengucap salam
 - 3) Berdo'a
 - b. Kegiatan Inti
 - 1) Menunjukkan banyaknya jumlah anggota keluarga
 - 2) Menyebutkan anggota keluarga yang dirumah
 - c. Kegiatan Penutup
 - 1) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
 - 2) Salam penutup
- Siklus kedua (RPPH ke-5)

- a. Kegiatan Awal
 - 1) Mempersiapkan alat peraga, contohnya bahan-bahan yang menjadi sumber belajar
 - 2) Mengucap salam
 - 3) Berdo'a
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Menggambar kacamata kakek dan nenek
 - 2) Mewarnai gambar nenek dan kakek
 - 3) Menyebutkan nama kakek dan nenek
- c. Kegiatan Penutup
 - 1) Tanya jawab kegiatan awal hingga akhir
 - 2) Salam penutup

Berikut langkah-langkah perbaikan siklus kedua :

Langkah-langkah perbaikan :

1. Guru menyiapkan boneka tangan dari beberapa bentuk
2. Guru menjelaskan materi apa yang akan di laksanakan dan tata cara dalam menyebutkan bentuk dari boneka.
3. Guru mengarahkan anak supaya dapat menyebutkan satu persatu bentuk dari boneka.
4. Setelah selesai pembelajaran dilakukan penilaian hasil kerja anak melalui lembar penilaian anak.

Tabel 2: Hasil Rincian Kemampuan Anak

NO	Nama Anak	Observasi								Hasil
		Memperkenalkan anggota keluarga				Bermain peran boneka tangan				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	Vanie	-	-	BSH	-	-	-	BSH	-	BSH
2.	Diansyah	-	-	BSH	-	-	-	BSH	-	BSH
3.	Retno	-	-	BSH	-	-	-	BSH	-	BSH
4.	Nur Hafizyah	-	-	BSH	-	-	-	BSH	-	BSH
5.	Derys	-	-	BSH	-	-	-	BSH	-	BSH
6.	Alfin	-	MB	-	-	-	MB	-	-	MB
7.	Brian	-	MB	-	-	-	MB	-	-	MB
8.	Betri	-	-	BSH	-	-	-	BSH	-	BSH
JUMLAH			2	6			2	6		

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dengan hasil rincian kemampuan anak adalah 13 anak sudah mampu dan 2 anak belum mampu.

5. Kriteria

Jika 75% anak sudah meningkat dalam kemampuan sosial emosional anak melalui bermain peran, maka anak sudah mencapai tingkat keberhasilan. Tetapi jika anak belum mencapai 75% maka anak pada siklus pertama belum mampu / belum berhasil mencapai tingkat kemampuan membacanya dan akan dilanjutkan pada siklus kedua.

Rumus :

$$p = n / N \times 100\%$$

p = Persentase

n = Jumlah Hasil Observasi

N = Jumlah Anak Keseluruhan

$$p = 6 / 8 \times 100\%$$

$$p = 75 \%$$

Berdasarkan hasil pengamatan di atas yang sudah mampu mencapai 75% dan data di atas anak yang telah berhasil sebanyak 8 anak dari siklus pertama yang hanya 4 anak dan yang belum berhasil hanya 4 anak dari siklus pertama sebanyak 4 anak. Jadi dari 8 anak yang telah berhasil sebanyak 6 anak dan yang belum berhasil hanya 2 anak. Dengan demikian siklus kedua telah dapat mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan.

6. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus kedua ini, peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran sudah mencapai tingkat keberhasilan. Penilaian pada proses kegiatan bermain peran menunjukkan bahwa keaktifan anak lebih meningkat, ini disebabkan karena hampir seluruh anak sudah mulai bisa bermain peran dengan media boneka tangan yang telah disediakan.

7. Pembahasan

a. Siklus Pertama

Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa rata-rata anak lebih banyak ribut dan asik pada kegiatan sendiri tanpa memperhatikan pendidik dalam memberikan materi.

b. Faktor dari pendidik

Faktor pendukung dari pendidik adalah pendidik menguasai materi pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan dengan alat peraga boneka tangan.

Sedangkan faktor penghambat dari pendidik adalah pendidik terlalu banyak berceramah tentang materi pembelajaran. Mereka lebih fokus pada boneka tangan yang unik tetapi tidak tahu dengan apa fungsi dari boneka tangan karena sebagian anak belum begitu memperhatikan ketika guru berbicara.

c. Faktor dari anak

Faktor pendukung dari anak adalah adanya keinginan anak untuk melaksanakan kegiatan ini karena ingin mendapat pujian dan hasil terbaik. Mereka memperkenalkan diri sesuai. Faktor penghambat dari anak adalah anak enggan bertanya baik kepada pendidik tentang nama-nama dari boneka tangan.

d. Siklus kedua

Pada kedua ini rata-rata anak lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang di peroleh dari pembelajaran siklus kedua ini, saat pembelajaran sedang berlangsung mereka berebut untuk memperkenalkan anggota keluarga yang dirumah.

e. Faktor dari pendidik

Faktor pendukung dari pendidik ialah pendidik memberikan materi pembelajaran sesuai dengan hal-hal yang disukai anak serta melibatkan keaktifan mereka, sehingga anak tidak bosan. Penilaian yang diberikan selama proses pembelajaran dan hasil kerja anak merupakan suatu motivasi yang sangat mempengaruhi semangat anak dan keberhasilan anak. Sedangkan faktor penghambat dari pendidik ialah kurang jeli dan perhatian pendidik pada anak yang bisa dan aktif saja sedangkan

masih ada anak yang malu-malu serta enggan berbicara. Mereka hanya bisa mendengarkan saja tanpa memberikan reaksi apapun.

f. Faktor dari anak

Faktor pendukung dari anak adalah dengan adanya kegiatan ini mereka lebih bersemangat dan aktif karena ingin selalu di puji dan mendapatkan hasil yang lebih baik. Sedangkan faktor penghambat dari anak adalah masih adanya anak yang kurang aktif bahkan tidak aktif dan semangat mengikuti kegiatan ini. Mereka lebih banyak diam dari pada bertanya kepada teman-temannya.

Pada siklus kedua ini rata-rata anak sudah mencapai perkembangan yang diharapkan dengan ditemukannya hal-hal sebagai berikut :

- 1) Anak sudah mulai berani memperkenalkan anggota keluarganya.
- 2) Anak dapat bermain boneka tangan sambil berbicara.
- 3) Rata-rata anak sudah dapat bermain peran dengan anggota keluarga yang ada di rumah.
- 4) Mereka saling berebut untuk memperkenalkan anggota keluarga sehingga suasana pembelajaran lebih ramai dan bersemangat.

8. Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan Tindakan siklus I peneliti menyiapkan segala sesuatu yang harus dipersiapkan dengan adanya penggunaan dalam bermain peran dalam kegiatan meningkatkan sosial emosional. Dalam pelaksanaan Tindakan siklus I, peserta didik terlihat kurang aktif dalam mengikuti kegiatan bermain perannya, sehingga kegiatan ini belum terlihat sempurna. Pada siklus II, peneliti dapat berjalan dengan lancar, karena sebelum pelaksanaan Tindakan peneliti sudah menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan dan mengantisipasi hambatan yang mungkin muncul yang dapat mengganggu kegiatan mengenal lambang bilangan melalui permainan bola angka. Berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata hasil pengamatan observasi terhadap guru dan peserta didik yaitu 85% begitu juga dengan keberhasilan peserta didik mencapai 80% rata-rata nilai meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui bermain peran siklus II dengan rata-rata yang diperoleh tersebut peneliti merasa puas sehingga mengakhiri pelaksanaan Tindakan

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan di TK Budi Dharma Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran di kelompok A. pada siklus pertama hanya 4 anak atau 50% saja anak yang mampu bermain peran, sedangkan pada siklus kedua anak sudah dapat bermain peran mereka mencapai 75% atau sekitar 6 anak dari 8 anak. Dari siklus pertama ke siklus kedua meningkat dari 50% meningkat menjadi 75% sehingga kegiatan bermain dapat di anggap efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Syaodih, "Bimbingan di taman kanak-kanak," *Jakarta: Depdiknas*, p. 11, 2005.
- [2] M. S. Sumantri, "Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini," *Jakarta: Depdiknas*, 2005.
- [3] E. B. Hurlock, "Perkembangan Anak Edisi Keenam Jilid 2," *Jakarta: Erlangga*, vol. 129, 1978.
- [4] C. N. Aulina, "Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 59–69, 2015.
- [5] D. N. Inten, "Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran," *Mediat. J. Komun.*, vol. 10, no. 1, pp. 109–120, 2017.
- [6] C. N. Aulina, "Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan kemampuan sosial anak usia dini," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 14–27, 2014.

- [7] S. B. Djamarah and A. Zain, “Strategi belajar mengajar,” *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006.
- [8] S. B. Djamarah, *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Rineka cipta, 2000.
- [9] S. Arikunto, *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- [10] S. Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara, 1999.
- [11] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods),” *Bandung Alf.*, 2016, doi: Doi 10.1016/J.Datak.2004.11.010.