**PENINGKATAN KECERDASAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI BERMAIN PERAN PADA TK FATURRAHMAN DESA BOLONG KECAMATAN WALENRANG UTARA**

**Jumrianti**1**, Rahmatia**2**, Sumarlin** 3

1. Alumni Jurusan PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Palopo. Jln. Jend. Sudirman Km. 3 Binturu, Palopo 91959, Indonesia

2. DosenJurusan PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Palopo. Jln. Jend. Sudirman Km. 3 Binturu, Palopo 91959, Indonesia

3. DosenJurusan PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Palopo. Jln. Jend. Sudirman Km. 3 Binturu, Palopo 91959, Indonesia

\*Korespondensi Jumrianti Email: jhumjumrianti@gmail.com

Email: umpalopo,ea.id Hp.085299583401

**INTISARI**

vi

Kenyataan yang ditemui dilapangan, pada masa awal anak-anak masuk kesekolah sering terjadi setiap awal tahun tahunnya muncul perilaku sosial anak yang beda-beda diantaranya, ada yang suka berkelahi, mau menang sendiri, pendiam, tidak mandiri, masih anak yang mau minta ditemani orang tua di dalam kelas masih belum berani bergabung bersama teman-temannya dan sebagainya. Hal tesebut apabila berlangsung akan menyebabkan kelancaran proses belajar mengajar di dalam kelas terganggu. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Faturrahman Desa Bolong Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan Subjek pada penelitian ini adalah siswa TK Ar-Rahman Bosso Timur sekaligus seluruh siswa sebanyak 17 orang.Kemampuan anak dalam sosial emosional dapat dilihat dari prosentase yang semakin meningkat ketika dilakukan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Ketika pra siklus hanya 18% saja anak yang mendapatkan nilai tuntas kemudian ketika dilakukan siklus I mulai meningkat menjadi 58%. Karena siklus I belum mencapai indikator, maka dilakukan siklus II. Siklus II yang mendapatkan nilai baik sebesar 89%, sehingga dapat dikatakan bahwa telah berhasil karena telah mencapai indikator dan meningkatnya kemampuan sosial emosional anak, dengan demikian hipotesis terjawab. dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui “bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak TK Faturrahman Desa Bolong tahun ajaran 2020/2021.”

**Kata kunci:** Kemampuan Sosial Emosional’ Bermain Peran

***ABSTRACT***

*The reality is found in the field, in the early days of children entering school, it often occurs at the beginning of the year that different children's social behavior appears, including, some like to fight, want to win alone, are quiet, not independent, are still children who want to be accompanied by someone. parents in the class still don't dare to join their friends and so on. If this happens, it will disrupt the smooth teaching and learning process in the classroom. This research was conducted in Faturrahman Kindergarten, Bolong Village, Walenrang Utara District, Luwu Regency. The method used was classroom action research with the subjects in this study were students of TK Ar-Rahman Bosso Timur as well as 17 students. The ability of children in social emotional can be seen from the increasing percentage when it is done pre-cycle, cycle I, and cycle II. When the pre-cycle was only 18% of children who got the complete score then when the first cycle was done it started to increase to 58%. Because cycle I has not reached the indicator, cycle II is carried out. Cycle II that got a good score of 89%, so it can be said that it has been successful because it has reached the indicators and the increase in the child's social emotional ability, thus the hypothesis is answered. From the description above it can be concluded that through "role playing can improve the social emotional intelligence of Faturrahman Kindergarten children, Bolong Village in the academic year 2020/2021."*

***Keywords****: Emotional Social Ability 'Role Playing*

Jumrianti, Rahmatia, Sumarlin

**PENDAHULUAN**

Masalah yang sering banyak muncul di taman kanak-kanak berupa gejala emosi dan perkembangan sosial sebab perlakuan terhadap kedua aspek perkembangan tersebut masih kurang. Seperti perlakuan yang kerap muncul pada anak di taman kanak-kanak, diantaranya penakut, menangis, pemarah, suka berkelahi, suka memukul dan sebagainya. Idealnya apabila anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan sosial yang tinggi, maka ia akan mudah bersosialisasi dimanapun ia berada dan mengendalikan emosinya dengan baik.

Kenyataan yang ditemui dilapangan, pada masa awal anak-anak masuk kesekolah sering terjadi setiap awal tahun tahunnya muncul perilaku sosial anak yang beda-beda diantaranya, ada yang suka berkelahi, mau menang sendiri, pendiam, tidak mandiri, masih anak yang mau minta ditemani orang tua di dalam kelas masih belum berani bergabung bersama teman-temannya dan sebagainya. Hal tesebut apabila berlangsung tidak terlalu lama, bukan menjadi suatu masalah karena seorang anak masih merasa asing di lingkungan yang baru tersebut dan perlu waktu untuk beradaptasi dalam hal ini di sekolah, tetapi apabila hal berlangsung lama dan tidak diperhatikan, maka akan menyebabkan kelancaran proses belajar mengajar di dalam kelas terganggu. Kegiatan yang monoton yang sering diberikan guru terkadang membuat anak bosan dan tidak tertarik mengikuti kegiatan yang ditawarkan oleh guru terkadang ada sebagian anak merasa terbebani dengan lingkungan yang baru, ia merasa takut, bahkan mampu menyebabkan anak tidak mau bersekolah lagi. Maka satu bentuk pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak adalah melalui metode bermain peran. Menurut Nurbiana Dhieni (2017: 10) bermain adalah metode pengembangan yang efektif dimana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berpikir/berbuat dengan cara/sudut pandang sosok yang diperankannya. Bermain peran digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri**.** Metode pengembangan anak usia dini sangat cocok menggukan teknik bermain peran dikarenakan karakteristik anak usia dini yang lebih berpikir secara simbolik.

Salah satu cara agar anak mampu belajar memerankan dan mengenal orang lain supaya mereka mampu mengerjakan sosialisasi bersama temannya, juga dapat membiasakan anak supaya anak dapat melakukan komunikasi dengan orang lain juga kategori dalam masyarakat luas bukan saja berkomunikasi serta mengenal dengan teman sekitarnya saja. Bermain peran beragam kegunaan yang didapatkan anak. Selain mampu bersosialisasi dengan temannya, anak juga dapat mengekspresikan dirinya. Anak akan dapat terlibat dengan persoalan yang muncul saat anak bermain peran. Pada umumnya persoalan tidak teraampu di skenario akan tetapi nampak dengan secara sendirinya saat anak pada bermain.

Persoalan bagaimana tanggapan anak apakah ia dapa menyelesaikannya atau mengabaikannya terlewat tanpa ada pemecahan yang didapatkan. Hal yang demikian itu anak juga dapat meningkatkan sosial-emosinya. Saat penyusun melakukan observasi awal di TK Faturrahman Desa Bolong, dalam kelas yang peneliti, sejumlah anak tersebut seringkali ada yang mengalami masalah di rumahy hal itu dibawanya ke sekolah, maka disaat anak bermain menjadikan ia berbuat semaunya sendiri dan seringkali menghayal di tempat yang ia telah pilih sesuai dengan perannya. Oleh sebab semua anak mempunyai perasaannya masing-masing yang sering tidak tetap membuat anak ketika bermain peran tak dapat dijadikan sebagai pedoman, sebab kondisi anak yang mana belum menentu.

Pada saat anak tengah bermain peran kadang kala anak yang belum bersosialisasi baik dengan teman yang lain, akan lebih sibuk dengan peran yang dijalaninya belum lagi sudah mendapatkan mainan yang menggembirakan memerankan perannya. Sering pula terdapat anak yang kemudian memancing keributan anak yang lain agar menyerang anak lainnya sehingga menjadi dalamng utamanya. Kadang pula terdapat anak yang telah mampu mengatur emosi dalam diri anak itu sendiri bahkan mengingatkan temannya, agar mereka kembali dan focus di perannya masing-masing, hal lainnya sat terdapat anak ketika memerankan perannya namun belum secara utuh, sejumlah anak lain yang belum melibatkan ataupun memacu anak tersebut agar secara bersama bermain peran agar lebih ceria lagi.

Ketika terdapat anak yang dalam perannya kurang optimal atau kurang semangat, ada saja anak yang lain yang menginginkan atau peran menggantikan tersebut, sehingga satu anak dapat secara dobol saat berperan. Anak juga masih minim perasaan berbagi satu sama lainnya yang sering berakibat mereka berebutan tempat, sebab mereka semakin merasa mau tahu dan lebih lagi. Hal lain juga terdapat anak yang bingung dengan perannya yang dia lakoni serta merasa keasikan dengan peran dipilihnya sehingga anak tersebut lebih sibuk sendiri dengan dirinya.

Sehinnga saat bermain peran harus dapat menolong anak agar melaksanakan sosialisasi serta belajar dalam memahami juga menghargai antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, juga anak dapat belajar agar selalu dapat hal yang telah dipilihnya. Dari kenyataan yang ada di lapangan tersebut maka peneliti mengambil judul “Peningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Peran pada TK Faturrahman Desa Bolong” karena dengan bermain peran akan lebih banyak manfaat yang mampu digunakan anak ketika mereka sudah berada di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun ketika anak sudah berada di masyarakat luas.

**Kecerdasan Emosional**

Beberapa bentuk kualitas emosional yang dinilai penting bagi keberhasilan, yaitu:

a. Empati

Anak mampu merasakan apa yang anak lihat, misal : anak melihat korban bencana alam, kemudian anak akan bereaksi apa setelah melihat kejadian tersebut.

b. Mengungkapkan dan memahami perasaan

Anak mampu mengungkapkan perasaannya sendiri tidak secara berlebihan dan anak juga mampu memahami perasaannya sendiri.

c. Mengendalikan amarah

Mampu mengendalikan emosi ketika marah dan meminta maaf pada teman yang telah menjadi korbannya.

d. Kemandirian

Anak mampu mengerjakan pekerjaannya sendiri tanpa harus ada yang membantu.

e. Kemampuan menyesuaikan diri

Anak mampu menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada di dekat mereka.

f. Disukai

Ketika anak disukai banyak orang, bukan berarti anak langsung sombong dan berbangga diri di depan teman-temannya, tetapi tetap rendah hati.

g. Kemampuan memecahkan masalah antar pribadi

Mampu menemukan solusi ketika diajak untuk berdiskusi tentang suatu permasalahan.

h. Ketekunan

Dalam melakukan segala sesuatu mampu denganrapi dan pantang menyerah.

i. Kesetiakawanan

Mampu menjaga perasaan teman dan tidak mudah kelain hati.

j. Keramahan

Tidak memilih-memilih antar teman maupun dan selalu bersika sopan kepada siapa saja.

k. Sikap hormat

Tidak pernah merendahkan orang dan mau menyapa siapa saja tanpa memandang perbedaan.

Berdasarkan pada definisi beberapa ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah bagaimana kita bisa melakukan suatu hal yang seketika mampu terjadi dan bagaimana juga kita bisa mengendalikannya tanpa harus terlalu berlebihan dalam melakukan suatu.

Beberapa ciri kecerdasan emosional yang termampu pada diri seseorang berupa (Mulyadi 2015: 31) Kemampuan memotivasi diri sendiri, ketahanan menghadapi frustasi, kemampuan mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih- lebihkan kesenangan, kemampuan menjaga suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdo’a, lebih cakap untuk menjalankan jaringan informal/nonverbal (memiliki tiga variasi yaitu jaringan komunikasi, jaringan keahlian, dan jaringan kepercayaan), tetap memiliki kepercayaan yang tinggi bahwa segala sesuatu akan beres ketika menghadapi tahap sulit, memiliki empati yang tinggi, mempunyai keberanian untuk memecahkan tugas yang berat menjadi tugas kecil yang mudah ditangani, dan merasa cukup banyak akal untuk menemukan cara dalam meraih tujuan (Mulyadi 2015: 32).

Mengajarkan anak mengharapkan keberhasilan, menyediakan kesempatan bagi anak untuk menguasai lingkungannya, memberikan pendidikan yang relevan dengan gaya belajar anak, mengajarkan anak untuk untuk menghargai sikap tidak mudah menyerah, mengajarkan anak pentingnya menghadapi dan mengatasi kegagalan

Lewis dan Rosenblum dalam Miftahul Huda (2015:17) mengutarakan proses terjadinya emosi melalui lima tahapan:

a*. Elicitors*, yaitu adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa.

b*. Receptors*, yaitu aktivitas di pusat system syaraf.

c. *State*, yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologis.

d*. Expression*, yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang mampu diamati, seperti pada wajah, tubuh, suara, atau tindakan yang terdorong oleh perubahan pada fisiologis.

e. *Experience*, yaitu persepsi dan interpretasi individu pada kondisi emosionalnya.

Emosi merupakan bentuk komunikasi sehingga anak mampu menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain (Widia Pekerti 2017:45). Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya, antara lain:

a. Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya.

b. Emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan mampu mempengaruhi interaksi sosial ank melalui reaksi-reaksi yang ditampilkan lingkungannya.

c. Emosi mampu mempengaruhi iklim psikologis lingkungan.

d. Tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang mampu menjadi suatu kebiasaan.

e. Ketegangan emosi yang dimiliki anak mampu menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental anak.

Peran emosi positif dalam kehidupan individu

a. Aspek kognitif

Meningkatkan kemampuan mengingat dan proses berpikir, meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar, meningkatkan kemampuan eksplorasi dan rasa ingin tahu anak, sehingga individu menjadi lebih kreatif, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman situasi menjadi lebih baik

b. Aspek sosial emosi

Menjadi individu yang lebih *resilient*, berprestasi, dan bahagia, meningkatkan kemampuan *coping* yang lebih efektif terhadap stres dan berperan dan melawan kondisi-kondisi negatif, meningkatkan keterampilan sosial sehingga menjadi individu yang lebih hangat, spontan, dan ekspresif, serta menjadi individu yang lebih berperasaan⋅

c. Aspek pekerjaan

Meningkatkan performa kerja, meningkatkan kemampuan kooperatif dan negosiasi yang lebih baik, serta meningkatkan efektivitas, *altruism*, dan *compliance* dalam bekerja

d. Aspek kesehatan

Peran positif emosi pada aspek kesehatan adalah meningkatkan kesehatan baik fisik maupun mental

**Bermain Peran**

bermain peran adalah suatu permainan dimana para orang- orang yang terlibat di dalamnya berperan menjadi orang lain dan memainkan suatu peran yang telah dipilih oleh orang yang terlibat didalamnya.

2. Jenis-jenis bermain peran

a. Bermain peran makro

Menggunakan alat dengan ukuran sesungguhnya, anak mampu menggunakan alat tersebut pada kegiatan mainnya. Di sentra ini anak mengekspresikan ide-idenya dengan gesture memerankan seseorang atau sesuatu (mengaduk-aduk pasir dalam mangkuk untuk membuat kue pura-pura) atau dengan objek (menggunakan kursi sebagai mobil).

Bermain peran makro anak menjadi seorang yang mereka inginkan, bisa ibu, bapak, polisi, sopir, pilot, dan sebagainya. Berdasarkan penmampu para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa peran makro adalah dimana anak mampu memerankan sebuah peran yang mereka inginkan dengan memakai peralatan yang biaa digunakan oleh tokoh pada kenyataan (Winda Gunadi 2017:41).

b. Bermain peran mikro

Anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil atau mini (boneka orang atau binatang, rumah boneka, dan lain-lain). Pada main peran kecil ini anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak yang menghidupkan alat main tersebut untuk memainkan suatu adegan, peran-peran dalam skenario main peran.

Sehingga peran mikro anak-anak belajar untuk menjadi sutradara mereka memainkan boneka dan mainan lain berukuran kecil misalnya rumah-rumahan, sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka Barbie) dan lain-lain. Berdasarkan penmampu para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa bermain peran mikro adalah peran yang dijalankan oleh anak melalui tokoh-tokoh kecil seperti boneka untuk menjalankan suatu scenario yang ada dalam imajinasi anak (Winda Gunadi 2017:42).

3. Unsur-unsur yang menjadikan peran anak semakin bermutu

Memiliki latar belakang pengalaman yang sama, waktu yang cukup untuk main, tempat dan alat yang tepat untuk main, alat-alat yang sesuai ukuran dengan kehidupan yang sesungguhnya (Main Besar) dan berukuran mini serta proporsional (Main Peran Kecil) , orang dewasa yang “mampu” yang terlibat dalam main sesuai dengan kebutuhan untuk mampu memberikan pijakan pengalaman main peran (Winda Gunadi 2017:43).

4. Ciri-ciri main peran

Adapun ciri-ciri bermain peran adalah sebagai berikut: anak meniru peran, anak tetap pada peran untuk beberapa menit, anak memakai tubuh dan obyek atau mempresentasikan imajinasinya dengan obyek dan orang, anak berinteraksi dengan anak lain, anak bertutur kata (Winda Gunadi 2017:43).

5. Manfaat bermain peran

Menurut Miftahul Huda (2015:23) manfaat bermain peran meliputi:

1. Kemampuan dalam berbahasa yang baik dan benar

Pengungkapan kata-kata yang lebih baik (Berbicara lebih jelas, menggunakan kalimat SPOK). Kosa kata yang lebih kaya (Kosa kata anak selalu bertambah karena setiap ganti topik anak akan mengenal kosa kata baru). Bahasa keseluruhan lebih tinggi (Memiliki pengembangan bahasa serapan dan mampu menggunakannya dengan benar ketika terjadi suatu komunikasi dengan orang lain). Tahap bahasa lebih tinggi (Penyampaian bahasa anak lebih terstruktur). Strategi penyelesaian masalah lebih baik (Dengan pemikiran dan bahasa yang terstruktur akan lebih memudahkan anak untuk menghadapi masalah dan mencari cara untuk mampu menyelesaikannya). Melakukan percakapan lebih banyak (Anak mampu menceritakan ulang apa yang telah anak lakukan secara urut dan menggunakan kalimat lengkap).

b. Kemampuan berpikir yang tinggi

Anak lebih ingin tahu (Anak merasa ingin tahu karena setiap bermain peran tema selalu berganti, sehingga menimbulkan rasa penasaran anak dan rasa ingin tahu yang besar). Kemampuan melihat sudut pandang orang lain lebih baik (Anak menjadi lebih jeli melihat suatu hal bukan hanya dari sudut pandangnya sendiri melainkan mampu melihat melalui sudut pandang orang lain, karena dalam bermain peran anak akan memiliki pengalaman melakukan banyak peran)

c. Kemampuan intelektual lebih tinggi

Kemampuan anak dalam sosial dan emosi yang tinggi, bermain dengan teman sebaya lebih banyak, kegiatan kelompok lebih banyak (Banyak kegiatan yang dilakukan anak dengan berkelompok, sehingga anak mampu bekerjasama dengan yang lain), mampu menyelesaikan masalah dengan berbicara, kerjasama dengan teman sebaya lebih baik, agresi menurun (Anak mampu lebih sabar dan mampu mengontrol diri), empati lebih banyak (Dengan pengalaman yang pernah dilalui anak wawasan akan bertambah dan akan lebih mampu memahami peran- peran tersebut). Pengendalian terhadap dorongan dari dalam lebih baik (Anak mampu lebih sabar dan mampu memberikan suatu keputusan). Meramalkan kecenderungan dan hasrat anak lain lebih baik: (Pengalaman main anak dengan banyak peran membuat anak memiliki kemampuan dalam membaca keinginan yang ditampilkan anak baik secara verbal maupun non verbal)

d. Memiliki kreatifitas dan imaginasi yang tinggi

Inovasi lebih banyak (Ketika bermain anak menemukan benda yang diinginkannya tidak ada tidak menutup anak untuk berhenti berrmain melainkan anak akan mencari benda lain untuk menggantikan benda yang tidak ada tersebut). Lebih imajinatif (Mampu meluaskan ide main anak pada kegiatan main yang dilakukan).

e. Memiliki rentang konsentrasi yang panjang

Konsentrasi lebih panjang (Perasaan senang dan nyaman ketika anak bermain membuat anak tidak merasakan waktu yang terus bergulir). Kemampuan perhatian lebih besar (anak lebih mampu memusatkan perhatiannya kepada sesuatu lebih terperinci)

6. Tahapan main pura-pura

 Awal pura-pura dimana anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura tetapi belum ada bukti anak main pura-pura. Pura-pura dengan diri sendiri dimana anak terlibat dalam perilaku pura-pura, dialihkan pada dirinya sendiri, dimana pura-pura terlihat jelas. Pura-pura dengan yang lain dimana anak terlibat dalam perilaku pura-pura diarahkan oleh anak kepada yang lainnya, pura-pura berperilaku tentang orang lain. Pengganti dimana anak menggunakan obyek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan, atau menggunakan obyek dalam cara yang berbeda dari biasanya. Pura-pura dengan obyek atau benda diman anak pura-pura bahwa obyek, bahan, orang, atau binatang itu ada. Agen aktif ialah anak menghidupkan mainan (seperti boneka, binatang mainan) yang mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura (Rini Hidayani 2017:32).

7. Urutan yang belum berbentuk cerita

Anak mengulang-ulang suatu tindakan/ adegan kepada beberapa orang⋅ Anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran⋅ Anak terlibat dalam main peran dengan bukti ada perencanaan terlebiih dahulu.

8. Kondisi sosial main anak

Tanpa menghiraukan keberadaan anak tidak bermain, menampakkan sikap tidak peduli kondisi di sekitar lingkungannya. Pengamatan dimana anak menyaksikan anak yang lainnya tengah bermain, bias saja ikut terlibat pada kontak lisan tetapi tidak mau ikut main. Bermmain seorang diri dimana anak terlibat main dengan diri sendiri, hanya mengotak atik mainnya terpisah dari temannya. Bermain secara berdampingan kondisi anak bermain berdekatan kawannya, anak sibuk dengan main dengan permainannya sendiri akan tetapi tetapi senang dengan kehadiran anak yang lainnya yang bermain didekatnya. Bermain bersama saat anak main disamping teman dalam satu kelompok. Ada komunikasi di kegiatan main yang dilakukannya akan tetapi tetap main dengan kegiatan mainnya secara sendiri. Bermain bekerjasama adalah hal anak bermain dengan anak lainnya. Kegiatan bermain yang dilaksnakan mempunyai fungsi yang direncanakan. Anak merencanakan dan mengambil peran (Nurbiana Dhieni 2017: 36).

**METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah model penelitian yang dilakukan ini. Penelitian ini adalah dengan mengidentifikasi sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) dimana dilakukan oleh peneliti sebagai guru di kelasnya atau berkolaborasi sacara bersama orang lain melalui upaya merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara bersama-sama serta partisipatif dengan tujuan dalam rangka memperbaiki juga melalui tindakan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Faturrahman Desa Bolong Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu sekitar 21 sebelah utara Kota Palopo. Adapun waktu penelitian direncanakan pada bulan Agustus-September 2020.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa TK Faturrahman Desa Bolong sebanyak 17 orang anak.

Penelitian ini dilakukan dengan dus siklus dimana setiap siklus ada beberapa tahapan atau langkah. Adapun tahap-tahap atau langkah tersebut yaitu:

a. Tahapan perencanaan

b. Tahapan pelaksanaan tindakan

c. Tahapan pengamatan

d. Tahapan refleksi

**PEMBAHASAN**

Sesuai dengan perolehan pada data siklus I dan siklus II memberikan bahwa metode bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional anak menjadikan anak-anak akan semakin bersemangat saat menerima materi dari peneliti. Pada siklus I telah terlihat perubahan peningkatan kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana, hanya saja perubahan tersebut masih didominasi dengan kemampuan anak dengan berkembang sesuai harapan. Harapan peneliti bahwa anak dapat berkembang sangat baik. Juga pada siklus I sejumlah anak masih memunculkan sikap egonya. Juga perhatian anak yang belum sepenuhnya serius dikarenakan terkadang mereka cerita dengan teman di sampingnya. Sehingga pada siklus II dilakukan tindakan-tindakan perbaikan supaya kondisi yang diharapkan melalui penelitian ini dapat tercapai.

Berikut dipaparkan perbandingan pencapaian pada setiap siklus pra siklus, siklus I, dan siklus II:

## Tabel 4.8 Kecerdasan Sosial Emosional Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAMA** | **Pra Siklus** | **Siklus I** | **Siklus II** |
| **Skor** | **Inter** | **Skor** | **Inter** | **Skor** | **Inter** |
|  BB  | 9 | 53 % | 1 | 6 % | 0 | 0 % |
|  MB  | 5 | 29 % | 6 | 36 % | 2 | 12 % |
|  BSH  | 3 | 18 % | 5 | 29 % | 8 | 47 % |
| BSB  | 0 | 0 % | 5 | 29% | 7 | 41 % |
| **Total** | **17** | **100%** | **17** | **100%** | **17** | **100 %** |

Sumber: Hasil observasi pra siklus, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa dari pra siklus kriteria kemampuan sosial emosional anak belum berkembang (BB) atau sebesar 53%, pada observasi siklus I yang tersisa hanya 6% dan pada siklus II menjadi 0% . Maka pada siklus II, tidak ada lagi anak yang belum berkembang secara sosial emosional. Pada observasi pra siklus ada lima anak mempunyai kriteria kemampuan sosial emosional mulai berkembang (MB) atau sebesar 29%, pada observasi siklus I jumlah tersebut bertambah menjadi enam orang anak atau sebesar 36%. Terdapat mutasi dari siswa yang sebelumnya belum berkembang menjadi mulai berkembang. Pada siklus II jumlah tersebut berkurang menjadi 12% dikarenakan sebagian dari anak-anak tersebut mengalami perkembangan sosial emosional dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Kondisi emosional anak pada observasi pra siklus dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 18% dari jumlah siswa pada kelas tersebut, pada hasil observasi siklus I meningkat menjadi 29% dan pada siklus II mengalami peningkatan hampir dua kali lipat yaitu sebesar 47%. Hal ini menunjukkan bahkan semakin banyak anak yang mengalami perubahan sosial emosianal secara lebih baik.

Bahkan pada observasi pra siklus untuk kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum ada siswa yang mencapainya, barulah pada siklus I sebanyak 29% anak mencapai kriteria tersebut, dan pada selanjutnya pada siklus II bertambah menjadi 41%.

Seperti diketahui bahwa di permulaan penelitian yang terdapat sejumlah problem seperti belum terkontrolnya emosi beberapa anak, belum tergerak untuk saling membantu dengan anak lainnya. Sikap ego sebagian anak yang mau menguasai peran yang ada, belum nyambungnya antara peran dan apa yang dilakukan anak, juga belum ada rasa empati dengan sesama temannya, bahkan ada yang hanya fokus pada perannya sendiri. Persoalan semacam itu seusai siklus satu dan dua bisa diatasi bahkan kemudian saat ini anak telah mampu bekerjasama dan bersosialisasi dengan anak lainnya lebih baik lagi serta lebih peduli dengan sesame. Hal lain yang terlihat anak makin sabar mendapatkan suatu problem dengan anak lainnya, tidak mengedepankan ego. Sehingga ini menjadi buktik jika kecerdasan sosial emosional anak mampu ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran. Berikut ini dipaparkan tingkat perubahan dari siklus I ke siklus II melalui tabel berikut:

**Tabel 4.9** Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kondisi** **Emosional**  | **Siklus 1** | **Siklus II** |
| 1. | BB | 1 | 6 % | 0 | 0 % |
| 2. |  MB | 6 | 36 % | 2 | 12 % |
| 3. |  BSH | 5 | 29 % | 8 | 47 % |
| 4. |  BSB | 5 | 29% | 7 | 41 % |
| **Total** | **17** | **100%** | **17** | **100 %** |

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan sebesar 18% antara siklus I dan siklus II pada kondisi siswa berkembang sesuai harapan (BSH) dan meningkat sebanyak 12% pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) yang menandakan bahwa tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya, karena telah berhasil mencapai indikator.

**DAFTAR PUSTAKA**

Danim, 2014. Sudarwan, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru,* Bandung: Alfabeta.

Depdiknas, 2018.*Pedoman umum sistem pengujian hasil kegiatan belajar,* diakses dari internet, tanggal 20/08/2018 [www. google.com](http://www.google.com),

Dhieni, Nurbiana, 2017. *Metode Pengembangan Bahasa,* Semarang: UT,.

Gunadi, 2017. Winda, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini,* Semarang: UT,

Gunardi, Winda, dkk. 2014.,*Metode Pengmbangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini,* Tangerang: UT

Hakim, Lukman, 2008.*Perencanaan Pembelajaran,* Cet. II, Bandung, Wacana Prima.

Hidayani, Rini, 2017.*Psikologi Perkembangan Anak,* Cet.IX, Tangerang: UT.

Huda, Miftahul, 2015. *Model­Model Pembelajaran dan Pengajaran,*(Cet. VI, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mulyadi, 2015. *Psikologi Belajar,* Yogyakarta: Andi Offset.

Nasution, 2013. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif,* Bandung: Tarsito.

Nugraha, Ali, 2015. *Metode Pengembangan Sosial Emosional,* Semarang: UT.

Pekerti, Widia, dkk, 2017.*Metode Pengembangan Seni,* Semarang: UT.

Satibi Hidayat, Otib, 2015. *Metode Pengembangan Moral & Nilai-Nilai Agam,* Tangerang: UT.

Sigit Setyawan, 2013. *Nyalakan Kelasmu,* Jakarta: Grasindo.

Subagyo,Joko P., 2017. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek,* Jakarta: Rineka Cipta.

Tim Penyusun, 2019. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Muhammadiyah Palopo,* Palopo.

Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* t.t. Media Centre t.th.

Yusvavera Syatra, Yuni, 2013. *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid,* Yogyakarta: Buku Biru.

Wardani, IGAK, 2017. *Penelitian Tindakan Kelas,* Tangerang: UT.