

# DASAR KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Neng Eva Oktaviana<sup>1\*</sup>, Elan<sup>2</sup>, Edi Hendri Mulyana<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

<sup>2</sup> Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

<sup>3</sup> Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

\*Email: nengevaoktaviana98@gmail.com

(Received: Mei 2021; Accepted: Mei 2021; Published: Juni 2021)

## ABSTRACT

*Early childhood is a child who is at the age of zero to six years. Each individual has certain stages of development according to the development of his age. Activities that can stimulate children's development are playing. By playing, it can make children feel happy so that it can provide opportunities for children to move actively and can interact with their environment and control their emotions properly. One of the play methods that can be done to develop children's social and emotional aspects is the role playing method. Role playing can be done while learning in Kindergarten by referring to the role play guide book. Therefore, this research aims to find out the basic needs in developing a role-playing guidebook using the Educational Design Research method referring to the generic model by Mckenney & Reeves. The researcher only did the problem analysis and exploration phase. Data was collected by means of preliminary studies, namely literature studies and field studies. So that the research results obtained produce various basic needs regarding the development of role-playing guidebooks and will be used as guidelines in designing development products in the form of role-playing guidebooks to optimize the socio-emotional development of early childhood.*

**Keywords:** Guidebook; Role play; Emotional social.

## ABSTRAK

Anak usia dini merupakan individu unik yang berada pada rentang usia nol sampai dengan enam tahun. Setiap individu memiliki tahapan perkembangan tertentu sesuai dengan perkembangan usianya. Kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan anak yaitu bermain. Dengan bermain, dapat memberikan rangsangan dan membuat anak merasa senang sehingga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak aktif serta dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan mengendalikan emosinya dengan wajar. Salah satu metode bermain yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sosial emosional anak yaitu metode bermain peran. Bermain peran dapat dilakukan saat pembelajaran di Taman Kanak-kanak dengan merujuk pada buku panduan bermain peran. Maka penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui dasar kebutuhan dalam pengembangan buku panduan bermain peran dengan menggunakan metode *Educational Design Research* (EDR) yang mengacu pada model generik karya Mckenney & Reeves. Peneliti hanya melakukan tahap analisis masalah dan eksplorasi saja. Pengumpulan data dilakukan dengan studi pendahuluan yaitu studi literatur dan studi lapangan. Sehingga hasil penelitian yang didapat menghasilkan berbagai dasar kebutuhan mengenai pengembangan buku panduan bermain peran dan akan dijadikan sebagai pedoman dalam perancangan produk pengembangan berupa buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

**Kata Kunci:** Buku panduan; Bermain peran; Sosial emosional.

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa usia dini sangat penting bagi anak karena anak sedang berada pada masa keemasan (*golden age*). Pada masa periode keemasan yang berlangsung satu kali seumur hidup manusia, aspek perkembangan akan mudah

dirangsang oleh anak. Pada masa usia dini seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak sangat penting untuk dikembangkan, karena pada masa usia dini terjadi perubahan yang sangat baik pada semua aspek perkembangan anak. Agar potensi anak dapat berkembang dengan baik, maka

dapat dilakukan melalui program pendidikan terstruktur yang salah satunya yaitu kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Adapun tujuannya menurut Depdiknas yaitu “untuk membantu dalam mengembangkan kemampuan dasar pada anak yaitu mengenai pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas anak, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat menyesuaikan dengan aspek perkembangan anak pada tahap lebih lanjut” (Sujiono, 2013).

Agar siswa menjadi pelajar yang baik seperti yang diharapkan, maka dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara efektif, menyenangkan, dan dapat memotivasi siswa untuk dapat belajar aktif dan kreatif. Dengan ini perkembangan fisik dan psikologis anak dapat berkembang melalui model-model pembelajaran yang menyenangkan. Konsep belajar dan kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dimana anak ditempatkan sebagai subjek, sedangkan guru atau orang tua menjadi fasilitator. Anak akan mendapatkan kebebasan untuk mengekspresikan imajinasinya, berpikir kritis, serta daya cipta anak dapat terangsang dengan baik. Apabila hal ini terbangun pada diri anak, maka anak akan menjadi individu yang percaya diri, mandiri, dapat bekerja sama, serta dapat bertanggung jawab atas perilakunya.

Dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak, bukan untuk menekankan pengetahuan anak terhadap kemampuan menguasai materi pembelajaran, tetapi menekankan pada proses belajar sambil bermain. Bermain dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk bergerak aktif. Melalui kegiatan bermain anak harus diajak untuk bereksplorasi, sehingga dalam proses pembelajaran anak dapat mengenal dan memanfaatkan benda-benda disekitar. Setiap kegiatan bermain yang diberikan kepada anak harus diberi muatan pendidikan sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Untuk itu, guru harus kreatif dalam mendesain kegiatan pembelajaran agar kegiatan yang dilakukan dapat menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, belajar sambil bermain dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk bergerak aktif dan kreatif serta dapat mengeksplor daya imajinasinya. Sehingga dengan adanya kegiatan bermain anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya terutama lingkungan terdekat anak.

Lingkungan sosial merupakan tempat untuk berinteraksi antara masyarakat dengan lingkungan. Dalam berinteraksi, anak diharuskan dapat belajar menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan serta anak dapat mengontrol emosinya sesuai dengan keadaan lingkungan disekitarnya. Hal ini dapat dilatih melalui bimbingan, pembinaan, pendidikan, serta arahan atau stimulan yang diberikan oleh orang lain disekitarnya. Ciri berkembangnya kemampuan sosial emosional pada anak yaitu anak dapat melakukan hubungan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, serta dapat menunjukkan dan mengendalikan emosinya secara wajar. Dalam

perkembangan pendidikan di Indonesia, pembangunan dan pendidikan karakter dalam diri manusia merupakan suatu kewajiban, karena pada dasarnya pendidikan tidak hanya menuntut individu menjadi seseorang yang cerdas, tetapi harus mempunyai budi pekerti dan sikap sopan santun yang baik sehingga dalam kehidupan bermasyarakat anak akan menjadi lebih bermanfaat baik bagi dirinya maupun orang lain disekitarnya. Sesuai dengan apa yang ditegaskan oleh Suryanto (dalam Iswantinaingtyas, V., & Wulansari, 2018) “karakter merupakan ciri khas seseorang tentang cara berpikir dan cara berperilaku menjalani kehidupan sehari-hari dalam suatu lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat”. Pendidikan karakter yaitu suatu pembinaan atau pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai moral dan karakter kepada peserta didik sehingga memiliki karakter yang baik untuk dipraktikkan dalam kehidupan dilingkungan sekitarnya. Agar nilai-nilai karakter anak dapat berkembang dengan optimal dapat dilakukan dengan cara bermain aktif. Menurut Hurlock (dalam Pertiwi, E. P., & Zahro, 2018) menjelaskan bahwa “bermain dengan cakap atau aktif merupakan kegiatan bermain yang menimbulkan kesenangan bagi anak dan dilakukan oleh anak itu sendiri dengan caranya sendiri sehingga anak tersebut merasa nyaman dan senang dengan kegiatan bermainnya”. Bermain aktif merupakan aktivitas yang dilakukan anak dengan cara menggerakkan fisik motorik anak baik motorik halus maupun motorik kasar, sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang melalui kegiatan bermain aktif. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan

sosial emosional anak yaitu bermain peran. Menurut (Susanto, 2017) “bermain peran merupakan kegiatan meniru atau memerankan peran-peran tertentu yang disukai anak, baik manusia maupun benda-benda yang ada disekitar anak”. Kitson (dalam Jannah, R. R., 2018) berpendapat bahwa “kegiatan bermain peran dapat mengembangkan keterampilan anak dalam memecahkan suatu permasalahan, dapat mengembangkan kesadaran dalam diri anak, dapat mengerti akan perasaan yang dirasakan orang lain, dapat bersikap empati terhadap orang lain disekitar, serta anak dapat mengendalikan emosinya secara wajar”. Sosial emosional anak akan terbentuk melalui pembelajaran bermain peran. Menurut Huda (dalam Maghfiroh, 2020) menyatakan bahwa “dalam dimensi sosial bermain peran memudahkan siswa untuk bekerja sama dan menganalisis masalah sosial, khususnya masalah kemanusiaan”. Dalam pelaksanaannya, guru harus menggunakan bahan ajar yang berkualitas dalam mengajarkan siswa agar mahir dalam bermain peran, sehingga guru dapat mengajarkan cara bermain peran yang baik dan optimal kepada siswa. Guru dapat menggunakan buku panduan dalam pembelajaran bermain peran. Buku panduan bermain peran yaitu buku yang digunakan sebagai panduan dalam proses pembelajaran bermain peran dengan menyajikan berbagai informasi dan petunjuk dalam kegiatan bermain peran. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mempunyai tujuan untuk mengetahui dasar kebutuhan dalam perancangan buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Pada penelitian yang dilakukan peneliti di TK PGRI Gapura Winaya,

peneliti menemukan bahwa disekolah tersebut masih terdapat anak yang kurang berhubungan baik dengan teman-teman lain selain teman dekatnya, kecenderungan dalam bekerja sama kurang nampak pada anak, dan kurangnya kesadaran guru terhadap penggunaan naskah kegiatan bermain peran, hanya mengandalkan naskah yang sudah lama atau dari internet, selain itu guru hanya mengutamakan pada kegiatan belajar membaca, menulis, dan berhitung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*), dimana metode EDR dapat menjelaskan tentang upaya memecahkan suatu permasalahan dengan cara mengembangkan suatu produk atau sistem. Metode ini dipilih peneliti karena peneliti memfokuskan untuk mengembangkan buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Tetapi dalam artikel ini, peneliti hanya menjelaskan dasar kebutuhan dalam perancangan buku panduan bermain peran. Dengan adanya dasar kebutuhan diharapkan dapat mempermudah peneliti dalam perancangan buku panduan, agar dalam proses pembelajarannya memudahkan guru dalam pembelajaran bermain peran, mendorong anak agar lebih tertarik dalam pembelajaran bermain peran sehingga aspek perkembangan sosial emosionalnya dapat berkembang dengan optimal.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Buku Panduan Bermain Peran**

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, buku panduan sangat berperan penting baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Menurut Menteri Pendidikan Nasional No 2 Tahun 2008 menjelaskan bahwa “buku panduan pendidik merupakan buku pegangan

sebagai acuan dalam proses belajar mengajar yang memuat prinsip, prosedur, materi pembelajaran, serta model pembelajaran untuk digunakan oleh pendidik”. Buku panduan dalam kegiatan pembelajaran bermain peran sangat penting digunakan dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan buku panduan dapat memberikan pengalaman, keterampilan, serta pengetahuan yang baik kepada siswa. Buku panduan dalam bermain peran merupakan buku yang memuat tujuan, langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran bermain peran, dan naskah dialog kegiatan bermain peran.

### **B. Pengertian Bermain Peran**

Menurut (Susanto, 2017) menegaskan bahwa “bermain peran merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan untuk memerankan atau meniru peran-peran tertentu sesuai dengan apa yang disukai anak, baik manusia maupun benda-benda yang ada dilingkungan sekitar anak”. Bermain peran dapat disebut juga sebagai bermain dengan meniru perbuatan orang lain atau bermain drama dengan memerankan perannya sebagai orang lain yang disukai anak. Dengan pembelajaran bermain peran, maka dapat mendorong anak untuk menggunakan daya khayalnya serta dapat mengenalkan kepada anak tentang dunia dilingkungan sekitarnya melalui peran-peran yang dimainkan. Misalnya anak dapat memerankan sebagai dokter, polisi, guru, orang tua, hewan, tumbuhan, kendaraan, dan lain-lain. Sehingga dengan bermain pura-pura, kebiasaan dan kegembiraan anak untuk meniru kesukaannya akan tersalurkan. Kegiatan bermain peran merupakan implementasi dalam kehidupan nyata sehingga membolehkan anak untuk membayangkan dirinya sebagai orang lain serta dapat mendukung dalam mengembangkan aspek perkembangan anak secara keseluruhan yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial, fisik, dan emosinya. Bermain peran mempunyai tujuan yaitu untuk memberikan kesempatan kepada anak yang sebaik-baiknya dalam

mengekspresikan diri serta membayangkan dan mendapatkan kesempatan untuk merasakan perasaan yang dialami orang lain, sehingga dalam praktik kehidupannya anak dapat mengatasi suatu permasalahan dalam kelompok masyarakat.

Berikut ini merupakan aspek-aspek yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bermain peran.

#### 1. Hubungan interaksi sosial

Hubungan interaksi sosial pada anak usia dini yaitu suatu dasar dalam pembentukan kepribadian anak sehingga dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Untuk membangun kecerdasan dan kepribadian anak agar menjadi lebih baik maka dapat dilakukan melalui hubungan interaksi sosial, karena hal itu mempunyai peranan penting bagi anak usia dini dalam menjalin hubungan. Dalam pembelajaran bermain peran, anak dituntut untuk berinteraksi dengan temannya sehingga anak mempunyai rasa sosial yang tinggi.

#### 2. Tolong menolong

Menurut Rahman (dalam Suria, dkk., 2019) menjelaskan bahwa “tolong menolong merupakan kecenderungan alamiah sebagai manusia, karena dalam kehidupannya manusia tidak akan pernah terlepas dari orang lain sehingga dapat saling memberi dan meminta pertolongan terhadap orang lain disekitarnya untuk meringankan beban yang dialami”. Manusia sebagai makhluk sosial yang berhubungan secara timbal balik dengan orang lain, tidak akan bisa lepas dari orang lain sehingga akan selalu memerlukan dan membutuhkan satu sama lain. Dalam pembelajaran bermain peran anak dituntut untuk memberi dan meminta bantuan dan pertolongan terhadap temannya, tetapi bantuan pertolongan itu bukan untuk menjadikan anak menjadi pemalas, tapi untuk menumbuhkan rasa sosialnya.

#### 3. Kerja sama

Menurut Fadillah (dalam Amridha., 2020) menjelaskan bahwa kerja sama merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu dalam suatu kelompok-kelompok

tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Pada prinsipnya, kerja sama merupakan proses saling membantu, saling bahu membahu, atau dapat disebut juga gotong royong antar sesama manusia dalam suatu kegiatan berkelompok. Dalam kegiatan bermain peran anak dituntut untuk kerja sama dalam kegiatan bermain peran.

#### 4. Tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan suatu sikap atau perbuatan yang dilakukan seseorang atas dasar suatu kewajiban yang telah diperbuat, yakni perbuatan yang menunjukkan jika seorang individu itu memiliki rasa peduli yang tinggi terhadap sesama dan mempunyai sifat jujur yang tinggi, dengan kata lain seseorang dapat menanggung segala sesuatu yang telah diperbuat sehingga berkewajiban menanggung akibat dan memberikan jawab atas apa yang telah diperbuatnya. Dalam pembelajaran bermain peran anak dituntut untuk memiliki sikap tanggung jawab atas apa yang telah anak tersebut perbuat.

#### 5. Percaya diri

Menurut (Fransisca, dkk., 2020) rasa percaya diri pada anak merupakan sikap dalam diri anak untuk menilai perbuatan yang positif terhadap kemampuan diri maupun objek disekitarnya, keberanian mengatasi suatu permasalahan, berinteraksi dengan baik, menyadari adanya kekurangan yang ada dalam dirinya sendiri, serta dapat berpikiran positif dengan apa yang dikerjakan. Dalam pembelajaran bermain peran di TK anak harus memiliki rasa percaya diri sehingga anak dapat menyadari akan kekurangan yang ada dalam dirinya dan dapat percaya diri terhadap apa yang dikerjakannya.

### **C. Kurikulum 2013 PAUD**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan

pendidikan tertentu”. Dalam kurikulum 2013 PAUD terdapat dua dimensi kurikulum yaitu (1) rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran; dan (2) cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ciri khas utama dari kurikulum 2013 PAUD yaitu pendekatan tematik-integratif yang merupakan pendekatan dalam pembelajaran untuk menggabungkan berbagai kompetensi dari beragam mata pelajaran kedalam sebuah tema. Kurikulum PAUD juga dapat diartikan sebagai seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang direncanakan terlebih dahulu sehingga dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar pengembangan dalam diri anak yang lebih lanjut. Menurut *NAEYC Early Childhood Program Standar* terdapat dua hal yang sangat penting tentang kurikulum bagi anak usia dini. Hal tersebut yaitu:

1. program kegiatan dalam pembelajaran bermain pada anak usia dini diterapkan berdasarkan kurikulum yang berpusat pada anak sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran agar setiap aspek perkembangan dapat berkembang; dan
2. kurikulum bagi anak usia dini berorientasi pada hasil dan mengkaitkan berbagai konsep serta perkembangan sehingga dapat menyediakan pengalaman bagi guru dalam mengembangkan perkembangan anak usia dini.

Menurut (Hasnida, 2016) karakteristik kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu (1) meningkatkan semua aspek perkembangan yang terdapat dalam diri anak meliputi pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang harus distimulasi secara seimbang agar aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. (2) kurikulum 2013 PAUD dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik dan menggunakan pendekatan saintifik dalam memberikan dorongan pendidikan kepada peserta didik; (3) dalam memantau aspek perkembangan yang ingin dicapai dapat menggunakan penilaian autentik, dimana penilaian ini dilakukan untuk mengukur

progres perkembangan yang dicapai oleh anak setelah mengikuti program kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam kurikulum; serta (4) melibatkan peran orang tua dalam proses pembelajaran, karena keterlibatan orang tua merupakan bagian yang sangat penting bagi anak dalam proses belajar selain untuk mendorong keberhasilan anak dijenjang pendidikan berikutnya. Adapun tujuan kurikulum pendidikan anak usia dini di Indonesia menurut Depdiknas yaitu membantu mendorong perkembangan anak pada tahap yang lebih lanjut kearah sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas secara optimal agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya serta memberi dasar untuk menjadi manusia yang memiliki kemampuan yang baik agar berguna dan mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat (Sujiono, 2013).

#### **D. Bermain Peran pada Kurikulum 2013 PAUD**

Pada umumnya, dalam pembelajaran bermain peran di TK diharapkan siswa dapat menjadi pelajar seperti apa yang diinginkan dan dimimpikan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara efektif dan menyenangkan bagi anak, serta dapat menstimulasi anak untuk dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak agar anak bergerak aktif dan kreatif melalui model-model pembelajaran yang ada di TK. Pembelajaran yang diharapkan pada kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini yaitu pembelajaran yang memperkaya pengalaman dalam kegiatan belajar siswa dengan menggunakan pendekatan berbasis keilmuan atau saintifik. Dalam pembelajaran bermain peran, yang menjadi tema sentral dalam perkembangan pendidikan di Tanah Air adalah pendidikan karakter. Pembangunan dan pendidikan karakter dalam diri manusia merupakan suatu kewajiban, karena pada dasarnya pendidikan tidak hanya menuntut individu menjadi seseorang yang cerdas, tetapi

juga harus mempunyai budi pekerti dan sikap sopan santun yang baik sehingga dalam kehidupan bermasyarakat anak akan menjadi lebih bermanfaat baik bagi dirinya maupun orang lain disekitarnya. Sama halnya seperti yang dijelaskan oleh Suryanto (dalam Iswantiningtyas, & Wulansari, 2018) “karakter merupakan ciri khas seseorang tentang cara berpikir dan cara berperilaku dalam menjalani kehidupan sehari-hari pada suatu lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat”. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang didalamnya terdapat suatu tindakan menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik untuk membentuk penyempurnaan diri sehingga memiliki karakter yang baik untuk dipraktikkan dalam kehidupan dilingkungan sekitarnya. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga formal PAUD yang menjadi harapan dalam menumbuh kembangkan pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini. Agar nilai-nilai karakter yang ada dalam diri anak dapat berkembang dengan baik, maka dapat dilakukan melalui kegiatan bermain untuk anak usia dini yaitu dengan cara bermain aktif.

Menurut Hurlock (dalam Pertiwi, & Zahro, 2018) menyatakan bahwa “bermain dengan cakup atau aktif merupakan kegiatan bermain yang menimbulkan kesenangan bagi anak dan dilakukan oleh anak itu sendiri dengan caranya sendiri sehingga anak tersebut merasa nyaman dan senang dengan kegiatan bermainnya”. Bermain aktif merupakan aktivitas yang dilakukan anak dengan cara menggerakkan fisik motorik anak baik motorik halus maupun motorik kasar, sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang melalui kegiatan bermain aktif. Salah satu bentuk kegiatan bermain aktif yang menyenangkan untuk anak usia dini yaitu bermain peran. Pembelajaran bermain peran mempunyai pengaruh yang sangat kuat dalam mempengaruhi aspek kepribadian dan sosial anak. Metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang ada pada diri

anak, karena melalui kegiatan bermain peran anak dapat melakukan kegiatan bermain yang menuntut anak untuk bermain secara aktif sehingga aspek perkembangan anak dan pengenalan karakter bagi anak dapat berkembang dengan baik. Dalam pembelajarannya, kegiatan bermain peran dapat mengikutsertakan dua orang anak atau lebih. Dengan melibatkan dua orang anak atau lebih, dapat menampakkan hubungan interaksi sosial didalam kegiatan bermainnya. Oleh karena itu, maka anak dapat belajar mengenal karakter seseorang dan cara anak dalam menghargai teman yang lain. Melalui pembelajaran bermain peran di TK, anak juga dapat belajar tentang ajaran nilai baik buruk suatu perilaku manusia yang tercantum dalam teks naskah atau dialog pada buku panduan bermain peran yang diajarkan guru dengan cara dibacakan berulang-ulang pada saat anak melakukan kegiatan bermain peran sehingga anak-anak dapat belajar mengetahui tentang bagaimana cara meminta maaf ketika melakukan kesalahan dan berterima kasih ketika diberi bantuan atau diminta pertolongan. Agar perkembangan karakter pada anak dapat berkembang sesuai dengan harapan, maka dapat dilakukan melalui pembelajaran metode bermain peran dengan mengacu pada buku panduan, metode ini sangat bermanfaat untuk mengoptimalkan perkembangan karakter dan sosial emosional pada anak usia dini, sehingga dengan menggunakan buku panduan dalam pembelajaran bermain peran anak tidak akan merasa bosan dan penuh semangat dalam mengikuti pembelajaran bermain peran.

### **E. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini**

Menurut pengertian Zulkifli (dalam Yulisetyaningrum, 2019) bahwa “perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah suatu proses seseorang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya dan proses dalam memahami suatu keadaan maupun perasaan orang lain yang berhubungan dengan dirinya sehingga dalam proses interaksi, seseorang dapat

mengungkapkan dan mengendalikan emosinya secara wajar”. Pada masa usia dini, anak tidak akan mampu untuk membaca perasaan dan pikiran orang lain karena pada masa usia dini anak masih sangat terpengaruh oleh akal yang masih sederhana. Menurut Aida (dalam Hasanah, 2020) menjelaskan bahwa “perkembangan sosial ditandai oleh kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya serta mengembangkan tingkah laku sosialnya sehingga anak dapat bersosialisasi baik dengan orang lain disekitarnya”. Menurut Goleman (dalam Sukantin, 2020) berpendapat bahwa “emosi sebagai sesuatu keadaan biologis dan psikologis pada individu serta sebagai suatu keinginan dalam bertindak yang merujuk pada perasaan dan pikiran khas seseorang”. Emosi pada seseorang dapat dikelompokkan sebagai suatu perasaan marah, sedih, takut, jengkel, cinta, malu, senang dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Elias (dalam Dewi, dkk., 2020) berpendapat bahwa belajar kemampuan sosial emosional merupakan suatu proses dimana orang dapat mengembangkan suatu sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam memperoleh kemampuan agar dapat memahami, mengelola, serta mengungkapkan aspek perkembangan sosial dan emosional dengan cara membentuk hubungan interaksi sosial dan memecahkan suatu permasalahan dalam kelompok. Pada awal masa usia dini, anak akan memahami suatu keadaan dan kondisi lingkungan sekitar sehingga dapat menimbulkan reaksi emosi tertentu melalui ekspresi yang dapat mempengaruhi perilaku dan emosi orang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini merupakan proses perubahan interaksi hubungan individu dengan orang lain, perubahan emosional seseorang, serta perubahan kepribadian yang merupakan suatu langkah awal ditandai dengan peningkatan kepekaan dan potensi anak dalam melakukan hubungan interaksi dengan orang lain disekitarnya.

**Tabel 1**  
*Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional PAUD*

Lingkup Perkembangan	Usia 5 sampai 6 tahun
Sosial Emosional	1. Bersikap kooperatif dengan teman
	2. Menunjukkan sikap toleran
	3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias)
	4. Mengenal tatakrama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.
	5. Memahami peraturan dan disiplin
	6. Menunjukkan rasa empati
	7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
	8. Bangga terhadap hasil karya sendiri
	9. Memahami keunggulan orang lain

#### **F. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini**

Menurut Hurlock (dalam Robbiyah, dkk., 2018) mengemukakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak antara lain sebagai berikut.

##### **1. Faktor keluarga**

Hubungan anak dalam keluarga yang harmonis dengan orang tua maupun saudara akan terjalin dengan baik karena ditunjang dengan komunikasi yang tepat sehingga dalam kehidupan sehari-harinya anak akan lebih terbuka dalam melakukan hubungan interaksi. Urutan anak dalam anggota keluarga dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, misalnya anak sulung dan bungsu pastinya tingkat kemandirian mereka juga akan berbeda. Jumlah anggota dalam keluarga juga berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, jika jumlah anggota dalam keluarga

sedikit, maka waktu, kasih sayang, dan perhatian terhadap anak akan lebih banyak tersalurkan, sehingga segala bentuk aktivitas dapat ditemani atau dibantu oleh keluarga. Perlakuan keluarga terhadap anak juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial pada anak.

#### 2. Faktor diluar keluarga

Hubungan dengan teman sebaya atau orang lain disekitarnya secara alami akan terjalin dengan baik apabila anak memiliki perkembangan yang baik pula. Anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan keinginannya sendiri tanpa harus diperintah atau ditemani oleh keluarga. Keamanan dalam suatu kelompok juga berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak dimana ia akan merasa aman dalam suatu kelompok dan anak akan merasa bebas dalam mengekspresikan jika mereka tidak setuju dengan pendapat anggota lainnya.

#### 3. Kepribadian

Kepribadian pada anak usia dini adalah perilaku atau sikap yang membentuk pada tingkah laku anak yang unik sehingga terdapat perbedaan antara dirinya dengan orang lain. Dalam kehidupannya, anak memiliki watak dan karakter yang berbeda dengan teman disekitarnya, itulah yang menjadikan anak mempunyai kepribadian yang membentuk sehingga dapat dibedakan antara individu satu dengan individu lainnya.

#### 4. Motif untuk mengelompokkan diri

Dalam suatu kelompok jika motif anak semakin kuat untuk menggabungkan diri agar dapat diterima dalam suatu kelompok, maka semakin rentan terhadap pengaruh anggota kelompoknya, terutama dari mereka yang mempunyai status lebih tinggi dalam kelompoknya.

Menurut Santrock (dalam Mulyana, dkk., 2017) menjelaskan bahwa “emosi dipengaruhi oleh faktor biologis atau pengalaman seseorang pada masa lampau”. Seseorang dapat menunjukkan perilaku sedih, takut, dan senang, mungkin karena seseorang teringat akan pengalaman yang telah dialaminya. Menurut

(Nurjannah, 2017) ada tiga faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini yaitu sebagai berikut.

#### 1. Faktor hereditas (keturunan)

Menurut Hildayati (dalam Nurjannah, 2017) mengatakan bahwa “faktor hereditas merupakan faktor bawaan atau keturunan yang diturunkan oleh orang tua kepada anak sejak lahir”. Faktor hereditas dapat mempengaruhi sifat dan karakter yang ada pada anak sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru harus mengetahui tentang sifat dan karakter anak, guru dapat membangkitkan semangat belajar dan percaya diri pada anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan hal ini dapat menentukan perkembangan emosi pada anak.

#### 2. Faktor diluar diri anak (lingkungan)

Menurut Wiyani, dkk. (dalam Nurjannah., 2017) “faktor lingkungan diartikan sebagai pengaruh lingkungan diluar diri anak yaitu dunia sosial yang memiliki pengaruh besar bagi anak terhadap perkembangan biologis dan pengalaman psikologisnya, termasuk pengalaman yang dialami dalam kehidupan sosial dan emosi”. Faktor diluar diri anak tersebut yaitu pengaruh keluarga terdekat, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

#### 3. Faktor umum (campuran)

Faktor hereditas dan faktor lingkungan merupakan faktor umum yang berpengaruh bagi perkembangan anak. Jenis kelamin dan kesehatan tubuh pada anak merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak.

Ketiga faktor tersebut dapat berpengaruh bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan perbedaan dominasi. Perbedaan dominasi pada faktor-faktor itu yang kemudian akan memunculkan adanya suatu perbedaan pada setiap individu anak.

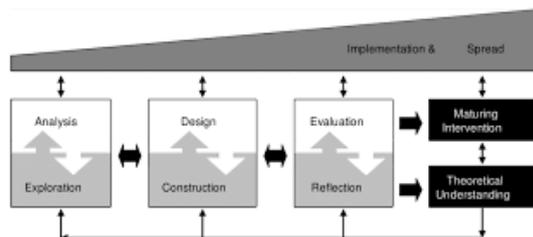
## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif atau (*Mix Method*). Menurut

Creswell & Plano Clark (dalam Creswell 2015) menegaskan bahwa “*Mix Method Research Design* yaitu suatu cara untuk mengumpulkan dan menganalisis data dengan cara menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian sehingga dapat memahami permasalahan penelitian”. Metode *Educational Design Research* (EDR) menjelaskan tentang upaya dalam memecahkan suatu permasalahan dengan cara mengembangkan suatu produk atau sistem. Metode ini dipilih peneliti karena peneliti memfokuskan untuk mengembangkan buku panduan bermain peran untuk anak usia dini. Menurut McKenney & reeves (dalam Lidinillah, 2012) menjelaskan bahwa “metode *Educational Design Research* merupakan jenis penelitian yang pada pelaksanaannya terdapat proses yang berulang untuk mengembangkan solusi dari masalah pendidikan yang kompleks”. Proses pengembangan buku panduan merujuk pada model pengembangan (*Educational Design Research*) yaitu model generik karya McKenney & Reeves.

**Gambar 1**

Model Generik EDR karya McKenney & Reeves



Dalam penelitian ini peneliti mengacu pada model generik *Educational design Research* (EDR) karya McKenney & Reeves, tahapan penelitian yang dilakukan hanya tahap analisis masalah dan eksplorasi, karena peneliti hanya menjelaskan terkait dasar kebutuhan untuk pengembangan buku panduan bermain peran. Tahap tersebut yaitu tahap analisis dan eksplorasi, peneliti menganalisis masalah dan mengeksplorasi melalui studi pendahuluan yaitu studi literatur dan studi lapangan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada guru pamong kelompok B di TK PGRI Gapura

Winaya. Dengan ini, diperoleh data yang terdapat dilapangan secara langsung mengenai buku panduan yang digunakan oleh guru, dan cara bagaimana pembelajaran bermain peran itu dilakukan termasuk kendala dalam penggunaan buku serta dalam proses pembelajaran bermain peran. Melalui studi pendahuluan, dapat menghasilkan produk yang relevan dengan kebutuhan dilapangan. Berikut ini merupakan penjelasan studi pendahuluan.

### 1. Studi Literatur

Peneliti melakukan studi literatur terkait rancangan buku panduan pembelajaran bermain peran pada berbagai sumber bacaan seperti pada *text book*, jurnal penelitian, dan artikel yang berhubungan dengan buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini untuk dikembangkan menjadi rancangan buku panduan bermain peran untuk anak usia dini. Karena dalam proses pembelajaran guru harus mempunyai buku panduan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan prosedur yang ada, sehingga aspek perkembangan yang ingin dicapai dapat berkembang dengan baik. Buku panduan pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan prestasi dan aspek perkembangan yang ingin dicapai. Buku panduan dapat memberikan keterampilan, pengalaman, dan pengetahuan yang baik kepada peserta didik.

### 2. Studi Lapangan

Pengambilan data studi lapangan melalui wawancara bersama guru kelompok B di TK PGRI Gapura Winaya. Peneliti melakukan wawancara dengan berfokus pada proses pembelajaran yang dilakukan disekolah tersebut serta panduan yang digunakan dalam pembelajaran bermain peran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dasar kebutuhan dalam pengembangan buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan

perkembangan sosial emosional anak usia dini dideskripsikan sebagai berikut.

#### **A. Hasil**

Hasil analisis masalah dan eksplorasi dalam penelitian dasar kebutuhan buku panduan bermain peran yaitu peneliti mendapatkan informasi terkait kurangnya pengoptimalan pembelajaran bermain peran di TK, kegiatan pembelajaran masih kurang melibatkan anak, guru hanya menekankan anak pada membaca, menulis, berhitung. Sehingga dalam pelaksanaannya, anak masih kurang sikap percaya diri, interaksi yang baik, serta kerja sama antar teman dalam suatu kelompok. Agar aspek perkembangan sosial emosional pada anak dapat berkembang dengan optimal, maka kegiatan pembelajaran harus dikemas dengan baik mengacu dan pada buku panduan, karena prinsip anak adalah bermain sambil belajar. Sehingga anak dapat bergerak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti juga melakukan analisis masalah dan eksplorasi melalui studi literatur, sehingga peneliti menemukan landasan teori terkait produk yang akan dikembangkan yaitu buku panduan bermain peran yang cocok untuk pegangan guru dalam pembelajaran bermain peran. Landasan teori digunakan peneliti sebagai langkah awal dalam perancangan buku panduan bermain peran agar tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak. Dalam perancangan produk, peneliti merancang dan menyusun berdasarkan acuan dari kurikulum. Kurikulum digunakan untuk mengetahui kebutuhan dalam perancangan buku panduan bermain peran seperti program pengembangan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tema, materi, indikator, serta tujuan pembelajaran.

#### **B. Pembahasan**

Dasar kebutuhan pengembangan buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini mengacu pada model generik *Educational design Research* (EDR) karya McKenney & Reeves, tahapan penelitian yang dilakukan hanya tahap analisis masalah dan eksplorasi,

karena peneliti hanya menjelaskan terkait dasar kebutuhan untuk pengembangan buku panduan bermain peran. Tahap tersebut yaitu tahap analisis dan eksplorasi, peneliti menganalisis masalah dan mengeksplorasi hasil penelitian melalui studi pendahuluan yaitu studi literatur dan studi lapangan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada guru pamong kelompok B di TK PGRI Gapura Winaya. Dengan ini, diperoleh data yang terdapat dilapangan secara langsung mengenai buku panduan yang digunakan oleh guru, dan cara bagaimana pembelajaran bermain peran itu dilakukan termasuk kendala dalam penggunaan buku serta dalam proses pembelajaran bermain peran. Melalui studi pendahuluan, dapat menghasilkan produk yang relevan dengan kebutuhan dilapangan. Peneliti juga melakukan analisis masalah dan eksplorasi melalui studi literatur, sehingga peneliti menemukan landasan teori terkait produk yang akan dikembangkan yaitu buku panduan bermain peran yang cocok untuk pegangan guru dalam pembelajaran bermain peran. Landasan teori digunakan peneliti sebagai langkah awal dalam perancangan buku panduan bermain peran agar tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif dan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Dalam perancangan produk, peneliti merancang dan menyusun berdasarkan acuan dari kurikulum.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “Dasar Kebutuhan Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini” merupakan hasil dari studi literatur dan studi lapangan. Sehingga setelah mendapatkan data dan informasi mengenai dasar kebutuhan dalam perancangan buku panduan bermain peran, data tersebut akan dibutuhkan untuk tahap penelitian selanjutnya yaitu membuat dan menyusun buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amridha., & Rahyuddin. (2020). Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong*, 1(1), 1–11.
- Dewi, A. R. T., dkk. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 181–190.
- Fransisca, R., dkk. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hasanah, Nur. (2020). Implementasi Model Sentra Bermain Peran pada Anak Kelompok B di TK IT Al-Hasna. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 167–181.
- Hasnida. (2016). *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*. PT Luxima Metro Media.
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), 197–204. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1396>
- Jannah, R. R., & Sukiman. (2018). *Metode Bermain Peran Inklusif Gender pada Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action*. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- Maghfiroh, A. S., dkk. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Mulyana, E. H., dkk. (2017). Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri pada Kelompok B Di TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 214–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9361>
- Nurjannah. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1), 50–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-05>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Buku.
- Pertiwi, E. P., & Zahro, I. (2018). *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter melalui Sentra Bermain Peran*. CV Hikam Media Utama.
- Robbiyah., dkk. (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 76–84. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.10>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sukantin., dkk. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Suria, M. R. M., dkk. (2019). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Perilaku Menolong Siswa. *Jurnal Ikip Siliwangi*, 2(3), 114–124.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. PT Bumi Aksara.
- Yulisetyaningrum, I. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>