

JURNAL RAUDHAH

Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Sumatera Utara
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B**

DI RA NURUL IMAN

Oleh

Yurizka Kesuma Putri^{*}, Mesiono^{}, Nunzairina^{***}**
***FITK UINSU, **FITK UINSU, ***alumni UINSU**

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, tingkat perkembangan emosional anak melalui metode bermain peran, tanpa melalui metode bermain peran, pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen. Adapun populasi pada penelitian ini sebanyak 40 anak dengan sampel sebanyak 30 anak yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol masing-masing sebanyak 15 anak. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design (intact-group comparison)*. Instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan tes praktik bermain peran dengan teknik analisis data menggunakan uji-t dan uji pengaruh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B melalui metode bermain peran di RA Nurul Iman. Hal ini ditunjukkan dengan perbandingan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu 16,66 dan kelas kontrol yaitu 9,73, maka disimpulkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (9,493 > 2,131).

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Perkembangan Emosional.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak, sehingga semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kecerdasan emosional anak.

Menurut Nugraha dan Rachmawati (2011:1.3) emosi adalah perasaan yang ada dalam diri seseorang, baik dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik ataupun buruk. Menurut Daniel Goleman emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Kecerdasan emosional anak merupakan aktivitas yang berhubungan dengan pengendalian diri anak terhadap orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-

Correspondency Author:

* yurizkaputi81@gmail.com

** mesiono@uinsu.ac.id

*** nunzairina@uinsu.ac.id

saudaranya. Dengan adanya kecerdasan emosional anak belajar untuk menempatkan ekspresi dan tingkah lakunya pada tempatnya. Perkembangan emosional pada anak usia dini diharapkan anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, memiliki kontrol diri yang baik dan memiliki rasa empati terhadap masalah orang lain.

Agar perkembangan kecerdasan emosional anak dapat berkembang secara optimal maka penulis menawarkan solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut yaitu dengan memberikan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas. Terdapat banyak metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak salah satunya yaitu melalui bermain peran.

Bermain peran merupakan suatu kejadian dimana anak memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda yang berada disekitar anak pada situasi tertentu sehingga dapat digunakan oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya, sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut. Misalnya, anak menghayalkan dirinya sebagai pilot dengan menggunakan kursi sebagai pesawat yang dikemudikannya, anak menghayalkan dirinya sebagai seorang dokter yang sedang memeriksa pasiennya dan lain-lain. Menurut Dirman dan Cicih (2014: 142) metode bermain peran ialah suatu cara penugasan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman melalui metode bermain peran?
2. Bagaimana tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman tanpa melalui metode bermain peran?
3. Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman?

B. Kajian Literatur

1. Emosional

Emosi secara etimologi berasal dari bahasa latin yaitu “movere” yang berarti “menggerakkan, bergerak”. Lalu ditambah awalan “e-“ untuk memberi arti “bergerak menjauh”. Defenisi emosi yaitu suatu gejala psiko-fiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap maupun tingkah laku dan dikeluarkan dalam bentuk ekspresi tertentu (Az-Zabalawi, 2007: 259). Menurut Suharso dan Ana (2009: 133) emosi mempunyai arti perasaan batin yang meluap timbul dari hati, sedangkan Emosional adalah menyentuh perasaan, mengharukan dengan emosi.

Menurut Goleman (2009: 180) emosi ialah setiap kegiatan atau pergolakan perasaan, pikiran, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Daniel juga mengatakan bahwa

emosi merujuk kepada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dari serangkaian kecenderungan untuk bertindak. pengalaman seseorang tentang perasaan yang kuat, dan biasanya diiringi dengan perubahan-perubahan fisik dalam peredaran darah dan pernapasan, biasanya juga dibarengi dengan tindakan-tindakan pemaksaan.

Emosi yang dialami anak akan menimbulkan berbagai macam respon berdasarkan informasi yang diterima oleh anak. Misalnya ketika anak merasakan sakit maka respon yang akan diekspresikan anak adalah menangis, begitu juga sebaliknya ketika anak mendapatkan sesuatu yang diinginkannya maka respon yang diekspresikan anak adalah tertawa. Terdapat 8 ciri pola emosi yang sering terjadi pada anak usia dini menurut Hurlock dalam Susanto (2011: 150) yaitu marah, takut, cemburu, ingin tahu, iri hati, gembira, sedih dan terakhir kasih sayang.

2. Bermain Peran

Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya, dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan (Masganti, 2016: 57). Menurut Dhieni (2010: 7.42) bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atas benda-benda sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya imajinasi dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Bermain peran terdiri dari dua jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Jenis bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan bermain peran mikro adalah bermain yang hanya melibatkan 2 orang atau bahkan hanya dirinya sendiri (Mutiah, 2010: 115). Bermain peran memiliki manfaat yaitu sebagai sarana bagi anak untuk belajar dari orang lain, mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi, membuat anak lebih mampu untuk bersosialisasi, membantu anak untuk mengembangkan persahabatan.

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam menerapkannya, berikut ini terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan metode bermain peran menurut Dirman dan Cicih (2014: 142) yaitu kelebihanannya membuat peserta didik lebih meresapi perolehan hasil belajarnya dan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan. Sedangkan kekurangannya yaitu memerlukan waktu yang cukup lama dan tidak mudah bagi semua peserta didik untuk memerankan tokoh dengan penuh penghayatan.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B usia 5-6 tahun sebanyak 40 anak anak yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas B.1 terdiri dari 20 anak dan kelas B.2

terdiri dari 20 anak. Sampel penelitian yang diambil yaitu sebanyak 30 anak yang dibagi dalam dua kelas yaitu 15 anak pada kelas eksperimen dan 15 anak pada kelas kontrol yang dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa tes praktik bermain peran dengan teknik analisis data menggunakan uji-t dan uji pengaruh. Uji-t berfungsi untuk melihat perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sedangkan uji pengaruh berfungsi untuk melihat pengaruh yang terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Hasil Temuan dan Pembahasan

1. Hasil Temuan

Desain dalam penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs (intact-group comparison)* dan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes praktik bermain peran yang dilakukan langsung oleh anak. Berikut ini adalah hasil dari tes yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan emosional pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman tahun ajaran 2017/2018; 1) tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman melalui metode bermain peran, yaitu 4 anak mendapat skor kategori terindah yaitu 14-15, 5 anak mendapat skor kategori menengah yaitu 16-17, dan 6 anak mendapat skor kategori tertinggi yaitu 18-19. Dengan nilai rata-rata 16,66 dan simpangan baku 1,67, 2) tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman tanpa melalui metode bermain peran, yaitu 4 anak mendapat skor kategori terindah yaitu 7-8, 6 anak mendapat skor kategori menengah yaitu 9-10, dan 5 anak mendapat skor kategori tertinggi yaitu 11-12. Dengan nilai rata-rata 9,73 dan simpangan baku 1,62. 3) Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman yaitu dengan teknik analisis data menggunakan rumus Effect Size maka diperoleh hasil yang tergolong besar yaitu $4,248 > 0,8$. Dan menggunakan uji-t $\alpha = 0,05$ sebagai perbedaan untuk mendapatkan hasil thitung $>$ ttabel ($9,493 > 2,131$) jadi H_a diterima. Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat perbedaan perkembangan emosional anak yang signifikan antara anak yang diberi perlakuan metode bermain peran dengan anak yang tidak diberi perlakuan metode bermain peran di RA Nurul Iman, itu berarti metode bermain peran memiliki pengaruh signifikan dan lebih efektif terhadap perkembangan emosional anak.

2. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak usia 5-6 kelompok B yang dilakukan selama empat kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak lebih besar dibandingkan dengan perkembangan emosional anak pada kelas kontrol.

Pada saat anak bermain peran anak terlihat sangat antusias dan berusaha dalam memerankan karakternya masing-masing sehingga saat dilakukan tes untuk melihat perkembangan

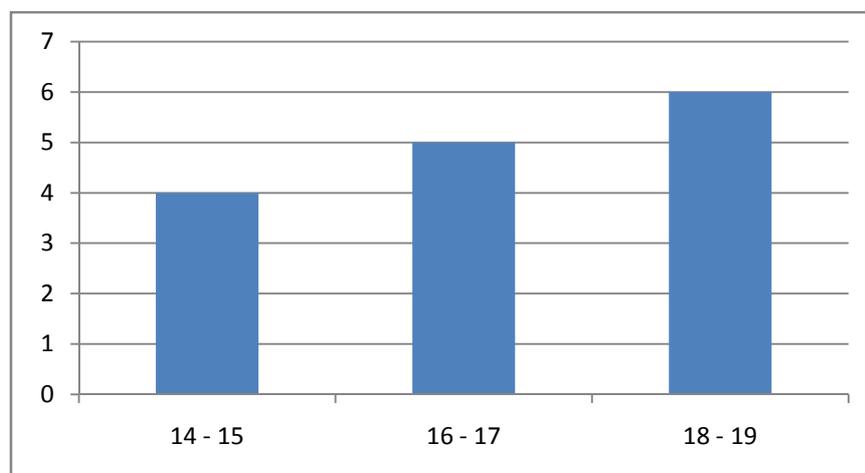
emosionalnya, anak dengan senang memerankannya. Kelas kontrol diadakan untuk melihat apakah ada perbedaan perkembangan emosional pada anak, dan ternyata pada kelas ini emosional anak masih belum berkembang. Hal itu terjadi karena stimulasi untuk perkembangan emosional anak kurang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu sama-sama menggunakan metode bermain peran untuk anak usia dini, yang berbeda hanya terletak pada perkembangan anak yang ingin diteliti. Peneliti pertama membahas tentang perkembangan sosial anak, peneliti kedua membahas tentang perkembangan sosial emosional, sedangkan penulis sendiri memilih untuk meneliti perkembangan emosional saja. Pada hakikatnya semua perkembangan yang dibahas oleh masing-masing peneliti memiliki keterkaitan satu sama lain dan memiliki hasil yang sama yaitu sama-sama memiliki pengaruh terhadap perkembangan yang diteliti baik sosial, emosional dan sosial emosional anak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang tergolong besar melalui metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia dini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Metode Bermain Peran Anak Kelas Eksperimen

No.	Interval	F	X	Fx	X ²	Fx ²
1	14-15	4	14,5	580	210.25	336400
2	16-17	5	16,5	825	272.25	680625
3	18-19	6	18,5	1110	342.25	1232100
Jumlah		15	49,5	2515	824.75	2249125

Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang memiliki skor kategori terendah (14-15) sebanyak 4 orang. Skor kategori menengah (16-17) sebanyak 5 orang dan skor kategori tertinggi (18-19) sebanyak 6 orang.



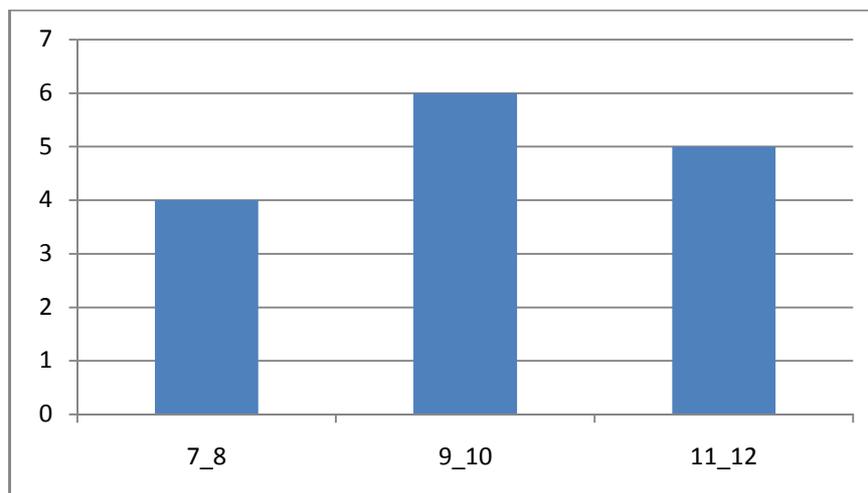
Grafik 1. Data Hasil Penelitian Metode Bermain Peran Anak Kelas Eksperimen

Grafik 1 menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang memiliki skor kategori terendah (14-15) sebanyak 4 orang. Skor kategori menengah (16-17) sebanyak 5 orang dan skor kategori tertinggi (18-19) sebanyak 6 orang.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Metode Bermain Peran Anak Kelas Kontrol

No.	Interval	F	X	Fx	X ²	Fx ²
1	7-8	4	7,5	300	56.25	90000
2	9-10	6	9,5	570	90.25	324900
3	11-12	5	11,5	575	132.25	330625
Jumlah		15	28,5	1445	278.75	745525

Tabel 2 menunjukkan bahwa peserta didik di kelas kontrol yang memiliki skor kategori terendah (7-8) sebanyak 4 orang. Skor kategori menengah (9-10) sebanyak 6 orang dan skor kategori tertinggi (11-12) sebanyak 5 orang.



Grafik 2. Data Hasil Penelitian Metode Bermain Peran Anak Kelas Kontrol

Grafik 2 menunjukkan bahwa peserta didik di kelas kontrol yang memiliki skor kategori terendah (7-8) sebanyak 4 orang. Skor kategori menengah (9-10) sebanyak 6 orang dan skor kategori tertinggi (11-12) sebanyak 5 orang.

E. Kesimpulan (Times New Roman, Size 11, Spasi 1,5, Maksimum 1 halaman)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu: (1) tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman melalui metode bermain peran, yaitu 4 anak mendapat skor kategori terendah yaitu 14-15, 5 anak mendapat skor kategori menengah yaitu 16-17, dan 6 anak mendapat skor kategori tertinggi yaitu 18-19. Dengan nilai rata-rata 16,66 dan simpangan baku 1,67; (2) tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman tanpa melalui metode bermain peran, yaitu 4 anak mendapat skor kategori terendah yaitu 7-8, 6 anak mendapat skor kategori menengah yaitu 9-10, dan 5 anak mendapat skor kategori tertinggi

yaitu 11-12. Dengan nilai rata-rata 9,73 dan simpangan baku 1,62; (3) Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman yaitu dengan teknik analisis data menggunakan rumus Effect Size maka diperoleh hasil yang tergolong besar yaitu $4,248 > 0,8$. Dan menggunakan uji-t $\alpha = 0,05$ sebagai perbedaan untuk mendapatkan hasil thitung $>$ ttabel ($9,493 > 2,131$) jadi H_a diterima. Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat perbedaan perkembangan emosional anak yang signifikan antara anak yang diberi perlakuan metode bermain peran dengan anak yang tidak diberi perlakuan metode bermain peran di RA Nurul Iman, itu berarti metode bermain peran memiliki pengaruh signifikan dan lebih efektif terhadap perkembangan emosional anak.

Daftar Pustaka (Times New Roman, Size 11, Spasi 1 dengan before 0 pt & after 12 pt)

- Az-Zabalawi, Muhammad Sayyid M. 2007. *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa*, Jakarta: Gema Insani.
- Dhieni, Nurbiana dan dkk. 2010. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dirman dan Juarsih Cicih. 2014. *Teori Belajar Dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Yang Mendidik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Goleman, Daniel. 2009. *Working With Emotional Intelegence (terjemahan)*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharso dan Retnoningsih Ana. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya.
- Sit, Masganti dan dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.