

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK USIA 3-4 TAHUN DI PPT CEMPAKA KOTA SURABAYA

Farida

(faridaqif@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Muhammad Reza

(mrezt@yahoo.co.uk)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kemampuan sosial emosional pada anak usia 3-4 tahun di PPT Cempaka masih relatif rendah. Permasalahan ini disebabkan karena kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode konvensional/ceramah, sehingga kurang menarik perhatian anak. Metode bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran di PPT Cempaka Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Research*) yang dirancang dalam siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun berjumlah 13 anak. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa hasil kemampuan sosial emosional anak mencapai 50%. Hasil persentase tersebut belum sesuai dengan kriteria tingkat pencapaian perkembangan anak yaitu 75%. Oleh karena itu penelitian ini berlanjut pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 85%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional kelompok anak usia 3-4 tahun di PPT Cempaka Surabaya.

Kata kunci: Kemampuan Sosial Emosional, Metode Bermain Peran

Abstract

The social emotional ability that children have at early age(3-4 years old) at PPT Cempaka Surabaya are still relatively low. This problem is caused by the educating activity most of it are still using the conventional/ lecturing method. The role playing method are one of a way that can be use to increase the children social emotional ability . the purpose of this research is to find out the increase of the children social emotional ability through the role playing at PPT Cempaka Surabaya.

This research are using the class action method that designed with repeating cycle which every cycle has 4 stpes; planning, action, observatin adn reflection. The subject of this research are the children age 3-4 years old that consist of 13 children. The collecting data technique are using the observation and documentation. While the analysis data technique are using the statistical and describing method.

Based on the result at the 1 cycle, the increase of the social emotion of the children are increase to 50%. This result still not reached the criteria yet because the criteria is 75%, so we continue to the second cycle. Ate the second cycle, the social emotion of the children are increase to 85%. Based from the result from the second cycle, we can conclude that through the role playing activity, we can increase the social emotion ability of the children age 3-4 years old at PPT Cempaka Surabaya

Keywords: social emotion ability, role playing method

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pada pendidikannya yaitu untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai agama dan moral, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan fisik/ motorik agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan Sekolah Dasar. Selanjutnya dalam pasal 1 ayat 14 dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, informal dan non formal. Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan jenis pendidikan anak usia dini pada jalur formal (Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, 2012: 7). Stimulasi yang dibutuhkan anak untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan secara optimal dalam hal ini pada PPT (Pos PAUD Terpadu). PPT (Pos PAUD Terpadu) merupakan keterpaduan antara BKB, PAUD, dan Posyandu yang dapat diselenggarakan oleh TIM penggerak PKK, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB)/ Badan penyelenggara Kelompok Bermain (BPKB) atau lembaga lainnya yang merupakan lembaga informal setara dengan SPS (Satuan PAUD Sejenis) dalam hal ini Pos PAUD Terpadu merupakan lembaga nonformal. Pada Pos PAUD Terpadulah anak usia dua sampai dengan empat tahun dapat menerima pendidikan melalui stimulasi, mendidik, membimbing anak agar siap memasuki jenjang berikutnya (Sujiono, 2012: 29).

PPT mengembangkan lima aspek perkembangan yang penting bagi anak yakni : agama dan moral, kognitif, bahasa, motorik, dan sosial emosional. Aspek perkembangan sosial emosional salah satunya, sebab kemampuan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain saat berinteraksi di dalam kehidupan sehari – hari

Kemampuan Sosial emosional memainkan peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sebab dari sinilah anak belajar untuk dapat dikendalikan. Pentingnya perkembangan sosial emosional dikembangkan di PPT CEMPAKA agar mampu bersikap tertib, disiplin, dan sabar, dikarenakan beberapa murid dari kelompok usia 3–4 tahun mengalami kemunduran sosial emosional terutama dalam hal tertib, disiplin, dan sabar. Kemampuan

sosial emosional merupakan hal terpenting dalam melakukan berbagai kegiatan sebab apabila ada satu anak saja yang tidak dapat tertib, disiplin, dan sabar maka akan terganggu proses belajar mengajar apalagi beberapa murid. Dampaknya kegiatan yang dilakukan guru kurang maksimal sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Dari observasi awal yang telah dilaksanakan peneliti bahwa Kenyataan yang ada guru di PPT Cempaka sering menggunakan metode ceramah, kurang menarik bagi anak sehingga menjemukan, ketika guru mengajak anak berkegiatan apabila mengarahkan perintah pada anak lebih banyak dengan berteriak-teriak, guru kurang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi sehingga anak-anak dalam berkegiatan merasa dibatasi dalam permainan ketika guru mengajak anak kegiatan mencuci tangan secara bergantian anak- anak merebut barisan temannya, seolah tidak sabar untuk melakukan kegiatan tersebut. Ketika melakukan kegiatan eksperimen anak tidak mau menunggu temannya yang sedang melakukan pekerjaan sendiri, walaupun pada awalnya sudah diperingatkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah : Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada usia 3- 4 tahun di PPT CEMPAKA dan Bagaimana penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada usia 3-4 tahun di PPT CEMPAKA.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui bahwa metode bermain peran di PPT CEMPAKA dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia3-4 tahun.

Mendeskripsikan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 3–4 tahun di PPT CEMPAKA

Manfaat penelitian dari penelitian ini adalah :

1. Guru PPT
 - a. Dapat menjadikan metode bermain peran sebagai salah satu cara untuk mendidik kemampuan sosial emosional anak usia dini.
 - b. Dapat mengetahui tentang cara bermain yang efektif untuk anak usia dini sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada muridnya.
 - c. Dapat menambah inovasi dalam kegiatan belajar mengajar anak

- d. Memberikan inspirasi pada lembaga sehingga lebih memfokuskan kepentingan anak

Kemampuan Sosial Emosional

Hurlock, (1978) mendefinisikan bahwa sosial adalah kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial sehingga dapat hidup bermasyarakat, sedangkan emosi adalah kemampuan bereaksi baik positif maupun negatif. Jadi pendapat Hurlock menyatakan bahwa sosial emosional adalah kemampuan berperilaku yang menimbulkan reaksi negatif maupun positif.

Emosi dan sosial adalah dua hal yang berbeda. Emosi yang umum pada anak – anak yaitu rasa ketakutan dan kemarahan. Pola emosi yang menyertai ketakutan adalah rasa malu, kecanggungan, kekhawatiran, dan kecemasan. Sedangkan perasaan kemarahan adalah perasaan cemburu, dukacita, keingintahuan, kegembiraan dan kasih sayang. Sedangkan sosial yang umum pada anak yaitu anak mampu bekerjasama dengan anak lain, anak mudah bertengkar dengan anak lain ketika berebut mainan, anak mampu menghibur temannya, Jadi sosial emosional menurut Hurlock adalah tindakan yang dilakukan pada anak yang diikuti oleh tuntutan sosial.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa emosi merupakan perasaan jiwa yang disertai dengan dorongan untuk berperilaku misalnya tertawa, menangis, bersedih, marah dan lain sebagainya, sedangkan sosial adalah ketrampilan yang dimiliki anak untuk dapat berinteraksi dengan teman yang lain. Jadi sosial emosional adalah kepekaan anak untuk dapat memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari – hari (Suyadi, 2010: 109).

Perkembangan sosial anak mengikuti suatu pola, yaitu urutan perilaku sosial yang teratur, seperti minat terhadap sosial dan pemilihan teman, sedangkan perkembangan emosional gejala pertamanya terletak pada keterangsangan umum terhadap simulasi yang kuat, misalnya pada bayi yang baru lahir jika lapar maka akan menangis (Hurlock, 1978: 256).

Tujuan meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya adalah Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, dimana keseimbangan emosi dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan pengendalian lingkungan dengan tujuan apabila emosi yang tidak menyenangkan itu timbul maka cepat – cepat diimbangi dengan emosi yang menyenangkan. Sedangkan cara yang kedua adalah membantu anak mengembangkan toleransi terhadap emosi

yakni dengan menghambat pengaruh emosi yang tidak menyenangkan (Hurlock, 1978: 230)

Metode Bermain Peran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang akan ditetapkan sehingga anak merasa senang, tidak tertekan dan anak dapat aktif dalam kegiatan tersebut. Kegiatan belajar mengajar guru tidak hanya terpaku pada satu metode mengajar saja, melainkan dengan metode yang bervariasi agar proses pembelajaran tidak membosankan sehingga menarik perhatian anak didik (Harianti, 1995: 216)

Metode bermain adalah penerapan kegiatan permainan sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran siswa. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 1979: 320), sejalan dengan itu muncullah metode bermain peran. Bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak untuk memperagakan peran yang diinginkan anak agar dapat melatih kemampuan sosial emosionalnya. *Role playing* (bermain peran) adalah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun interaksi sosial (Huda, 2013: 115).

Metode bermain peran adalah suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak sehingga dapat dipakai oleh anak untuk menggambarkan daya khayal atau imajinasinya sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut (Harianti, 1995: 217)

Metode bermain peran atau sosiodrama adalah cara bagaimana memberikan pengalaman kepada anak melalui main pura-pura, yakni anak diminta untuk memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran misalnya, bermain jual beli sayur-mayur, bermain tentang profesi atau pekerjaan, jual beli makanan di restoran dll (Depdiknas, 2005: 13)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian sederhana yang dilakukan peneliti dalam rangka meningkatkan kualitas profesional guru, khususnya kualitas pembelajaran dan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan untuk menjawab suatu permasalahan secara sistematis dengan langkah-langkah dan metode tertentu.

Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas

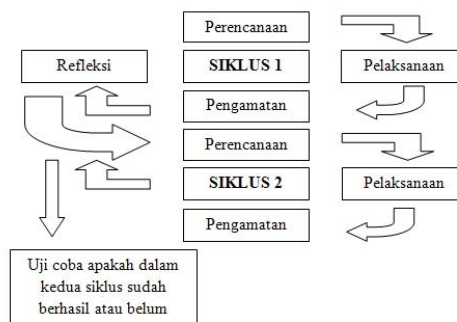
atau dalam istilah bahasa Inggrisnya adalah *Classroom Action Research* (CAR) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti guna meneliti peneliti dan anak.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar.

Sedangkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain. Penelitian kualitatif bersifat induktif peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data yang dihimpun diperoleh dengan pengamatan seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail di sertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam serta analisis dokumen dan catatan-catatan (Sukmadinata, 2009: 60).

Alasan Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang sifatnya deskriptif kualitatif adalah dengan pertimbangan bahwa peneliti bermaksud mencari alternatif baru dalam mengatasi kemampuan sosial emosional pada anak usia 3-4 tahun Surabaya karena sebagai seorang guru, penulis perlu melakukan penelitian tindakan di tempat mengejar atau kelas untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak tentang tertib disiplin dan sabar yang terbagi menjadi 6 butir item yakni; mengikuti alur kegiatan dengan baik, melakukan kegiatan sesuai dengan gilirannya, melakukan kegiatan sesuai dengan aturan permainan, berhenti bermain pada waktunya, bersikap tenang saat menunggu giliran, tidak mendahului teman saat menunggu giliran.

Penelitian ini menggunakan desain Arikunto (2010: 16) yaitu dalam penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan, (*observation*), refleksi (*reflection*). Siklus penelitian ini dilakukan secara berulang atau terus menerus sampai masalah yang di teliti dapat dipecahkan atau di atasi dengan baik.



Bagan 1
Model penelitian tindakan kelas
Arikunto (2010: 16)

Subyek penelitian dalam PTK ini adalah anak Usia 3-4 tahun di PPT Cempaka kecamatan Tegalsari Surabaya tahun ajaran 2013–2014 yang berjumlah 13 anak.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik untuk membantu dalam memperoleh data penelitian. Adapun teknik pengumpulan data tersebut antara lain:

1. Observasi

Observasi yang dilaksanakan peneliti adalah observasi partisipatif, sebab peneliti ikut serta dalam kegiatan bermain peran untuk mengetahui seberapa meningkatnya kemampuan mengendalikan emosi anak. Pelaksanaan observasi atau pengamatan ini dilakukan secara terstruktur yang berupa lembar observasi dengan aspek pengamatan adalah tertib, disiplin, dan sabar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan cara mendokumentasikan kegiatan yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran berupa foto-foto kegiatan, Rencana Kegiatan Harian (RKH), skenario, peneliti yang berkaitan dengan kegiatan tersebut di PPT CEMPAKA Kecamatan Tegalsari Surabaya.

Analisis Data

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, di mana menggambarkan keadaan perkembangan Sosial emosional anak di PPT Cempaka Surabaya dari keseluruhan proses analisis. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada

pernyataan keadaan, ukuran dan kualitas. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak dan guru dalam mengelola kelas.

Pada tehnik analisis data ini, peneliti dalam pengumpulan data menggunakan perhitungan nilai presentasi anak yang berhasil dirumuskan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Prosentase

f = Kemampuan yang dicapai

N = Jumlahkemampuan maksimal
(Sudijono, 1987:40)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 18-19 Maret 2014 pada Pertemuan 1 siklus I penilaian perkembangan kemampuan sosial emosional anak diperoleh hasil peningkatan pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Rekapitulasi Tingkat Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran di PPT Cempaka Surabaya

No	Hasil Pengamatan Pada Pertemuan	Persentase Keberhasilan Kemampuan Anak
1	1	30%
2	2	53%

(Sumber: hasil rekapitulasi tingkat kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran)

Persentase yang diperoleh pada Siklus I secara keseluruhan dari 3 aspek indikator yang diamati menunjukkan perkembangan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran sebesar 53% dari 13 anak yang diamati. Sehingga belum mencapai target kriteria keberhasilan yang diharapkan yakni 75%, maka perlu adanya perbaikan pada Siklus II

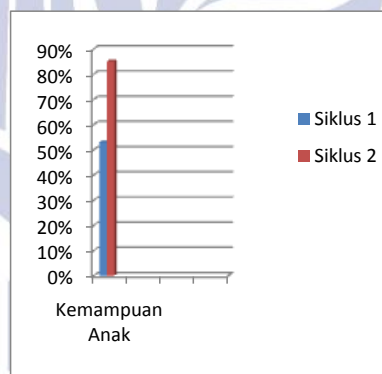
Siklus II dilaksanakan pada tanggal 25-26 Maret 2014. Pada siklus ini diperoleh hasil peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran sebagai berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi Tingkat Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran di PPT Cempaka Surabaya

No	Hasil Pengamatan Pada Pertemuan	Persentase Keberhasilan Kemampuan Anak
1	1	69%
2	2	85%

(Sumber: hasil rekapitulasi tingkat kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran)

Persentase yang diperoleh pada Siklus II secara keseluruhan dari 3 aspek indikator yang diamati menunjukkan perkembangan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran sebesar 85% dari 13 anak yang diamati sehingga dapat dikatakan berhasil dan mencapai target yang diharapkan, Sehingga diperoleh hasil rekapitulasi peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 1
Hasil Observasi Kemampuan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran

Dari gambar grafik di atas dapat dilihat bahwa ada peningkatan sebesar 32% pada tingkat persentase keberhasilan kemampuan sosial emosional melalui metode bermain peran. Hasil tersebut diperoleh dari data selama penelitian berlangsung. Pada siklus I hasil yang dicapai pada peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran sebesar 53% dan siklus II sebesar 85%. Tingkat persentase kriteria keberhasilan Meningkatkan

kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran yang telah ditentukan adalah 75%, sehingga penelitian ini telah mencapai target yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil peningkatan yang dicapai pada siklus II tersebut, maka penelitian ini dianggap berhasil dan sesuai harapan peneliti.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil belajar anak pada siklus I dan II, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan sosial emosional melalui metode bermain peran pada kelompok anak usia 3-4 tahun di PPT Cempaka diperoleh nilai rata-rata persentase dari 53 % meningkat menjadi 85 % dengan rincian sebagai berikut:

1. Kemampuan guru dalam aktivitas mengajar
Semakin sering anak mendapatkan kesempatan bermain dengan metode bermain peran, maka ketertiban dalam proses pembelajaran akan lebih meningkat, untuk itu guru harus pandai menghidupkan suasana dalam bermain peran misalnya, menagarang cerita yang menarik bagi anak, menyiapkan media seperti kostum atau alat-alat permainan yang familiar dengan anak, dan guru juga harus pandai memahami karakteristik anak agar mencoba untuk memerankan tokoh-tokoh dalam bermain peran
2. Kemampuan sosial emosional anak
Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran dikatakan berhasil dan mencapai taraf kesesuaian harapan yaitu pada indikator: mengikuti alur kegiatan dengan baik, melakukan kegiatan sesuai dengan gilirannya, melakukan kegiatan sesuai dengan aturan permainan, berhenti bermain pada waktunya, bersikap tenang saat menunggu giliran, dan tidak mendahului teman saat menunggu giliran, adapun rincian keberhasilan anak sebagai berikut:

a. Siklus I

13 anak kelompok usia 3-4 tahun di PPT Cempaka Surabaya ada 7 anak yang mendapatkan kriteria sesuai harapan dalam pembelajaran bermain peran dengan indikator mengikuti alur kegiatan dengan baik, melakukan kegiatan sesuai dengan gilirannya, melakukan kegiatan sesuai dengan aturan permainan, berhenti bermain pada waktunya, bersikap tenang saat menunggu giliran, dan tidak mendahului

teman saat menunggu giliran. Sedangkan 6 anak mendapatkan kriteria belum sesuai harapan dengan persentase sebesar 53%. Dari hasil ini dikatakan belum berhasil sebab belum mencapai kriteria keberhasilan yakni 75% sehingga memerlukan perbaikan ulang.

b. Siklus II

Pada siklus yang ke 2 ini mengalami peningkatan dalam kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran 11 anak mendapatkan kriteria sesuai harapan sedangkan 2 anak mendapatkan kriteria belum sesuai harapan dan diperoleh persentase sebesar 85% hal ini membuktikan bahwa kemampuan sosial emosional melalui metode bermain peran pada kelompok anak usia 3-4 tahun dikatakan berhasil sebab telah mencapai standar keberhasilan yakni 75% dengan indikator mengikuti alur kegiatan dengan baik, melakukan kegiatan sesuai dengan gilirannya, melakukan kegiatan sesuai dengan aturan permainan, berhenti bermain pada waktunya, bersikap tenang saat menunggu giliran, dan tidak mendahului teman saat menunggu giliran.

PENUTUP

Kesimpulan

hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus 1 mencapai skor sebesar 58 %, sedangkan data observasi aktivitas anak pada siklus 1 sebesar 50% , sedangkan data observasi hasil kemampuan anak pada siklus 1 sebesar 53%, hasil ini dikatakan belum berhasil sebab belum mencapai standart keberhasilan yakni 75%.

Sedangkan pada siklus 2, hasil observasi aktivitas guru sebesar 83 %, sebanding dengan observasi aktivitas anak yakni 83 %, dan observasi kemampuan sosial emosional anak sebesar 85% dengan taraf kesesuaian harapan sebesar 75%. Dari hasil penelitian pada BAB IV ditarik kesimpulan bahwa dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Cempaka kota Surabaya.

Saran

Berdasarkan penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, yaitu :

1. Sebaiknya peran-peran yang digunakan lebih variatif seperti, bermain di restoran, menabung uang di Bank, mengirim surat ke kantor pos atau peran yang lain, sehingga anak lebih menghayati peran yang sedang dimainkan.
2. Media yang digunakan pada metode bermain peran harusnya yang nyata sehingga anak memahami benda atau alat yang digunakan.

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudjiono. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : 2005
- Harianti, Diah. 1995. *Program Kegiatan belajar Taman Kanak-kanak 1994*. Jakarta : 1995.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran, isu – isu metodis dan pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, B Elizabeth. 1997. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, J Lexy. 2005 . *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Anggota IKAPI.
- Morrison, S George. 2012. *Dasar – dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Padmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Suwarna. 2006. *Pengajaran Mikro, pendekatan Praktis dalam menyiapkan pendidik profesional*. Yogyakarta: Tiara wacana.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia TK/RA & anaka Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.