

IMPLEMENTASI KEGIATAN ROLE PLAY TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lilik Ariyanti¹, Siti Farida², Laila Nurul Janah³, Rofiatul Andawiyah⁴

Universitas Islam Madura

Email: lilikyanti15@gmail.com, sitifarida@uim.ac.id, lailanuruljannah@gmail.com, rofiatulandawia@gmail.com.

Submit: Mei 2026

Proses Review: Juni 2026

Diterima: Juni 2026

Publikasi: Agustus 2026

Abstract

This study aims to describe the implementation of role-playing activities in promoting the social-emotional development of children aged 5–6 years. A qualitative descriptive approach was employed at RA Asy Syuhada'. The participants consisted of 15 Group B children and their classroom teacher. Data were collected through observations, interviews, and documentation and analyzed using the Miles and Huberman interactive model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that role-playing activities effectively promote children's social-emotional development, particularly in communication skills, self-confidence, cooperation, empathy, and peer interaction. Among these indicators, self-confidence and social communication skills emerged as the most prominent improvements, as children became more confident in expressing their ideas and interacting with their peers during learning activities. This study also demonstrates that role-playing provides meaningful and contextual learning experiences by actively engaging children in authentic social situations. Therefore, role-playing can be considered an effective learning strategy for supporting children's social-emotional development in early childhood education.

Keywords: role-playing; social-emotional development; early childhood education; qualitative research.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi kegiatan role play dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif di RA Asy Syuhada'. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak Kelompok B dan seorang guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan role play efektif mendukung perkembangan sosial emosional anak, terutama pada indikator kemampuan berkomunikasi, kepercayaan diri, kerja sama, empati, dan interaksi dengan teman sebaya. Di antara indikator tersebut, kepercayaan diri dan kemampuan berinteraksi serta berkomunikasi sosial merupakan aspek yang paling menonjol, ditunjukkan melalui keberanian anak dalam mengemukakan pendapat, berkomunikasi, dan menjalin interaksi positif dengan teman selama proses pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kegiatan role play memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual melalui keterlibatan aktif anak dalam

situasi sosial sehingga menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Kata Kunci: *role play; perkembangan sosial emosional; anak usia dini; penelitian kualitatif.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada fase awal kehidupan merupakan faktor fundamental yang menopang pembentukan berbagai ranah perkembangan anak, salah satunya adalah aspek sosioemosional (Maya Fatimah, 2025). Pada periode usia lima hingga enam tahun, anak mulai mengembangkan kapasitas untuk menjalin hubungan interpersonal, melatih kolaborasi, memahami norma-norma yang berlaku, serta mengelola respons afektif ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Mahmudah, 2023). Kematangan kompetensi sosioemosional yang optimal akan memudahkan anak dalam menyesuaikan diri, baik dalam konteks kegiatan belajar maupun dinamika sosial sehari-hari. Sebaliknya, ketidakmampuan dalam aspek sosioemosional sering kali tercermin melalui sikap pasif, kepercayaan diri yang lemah, kesulitan menjalin relasi, dan keterlibatan yang terbatas dalam aktivitas bersama (Harianja et al., 2023).

Berdasarkan temuan awal observasi di RA Asy Syuhada', teridentifikasi bahwa sebagian besar anak berusia 5–6 tahun memperlihatkan kecenderungan perilaku pasif selama berlangsungnya kegiatan belajar. Mereka tampak kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan, masih minim inisiatif untuk menjalin interaksi dengan

teman sebaya, dan lebih memilih bermain sendiri ketimbang berpartisipasi dalam aktivitas kolektif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa aspek sosial emosional anak belum berkembang secara optimal dan memerlukan intervensi stimulatif yang selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini (Salna et al., 2024).

Perkembangan ranah sosial emosional tergolong sebagai salah satu aspek fundamental yang wajib distimulasi secara intensif sejak periode kanak-kanak awal. Anak-anak yang memiliki kapasitas sosial emosional yang matang lazimnya menunjukkan sikap empatis, keterampilan kolaboratif, penguasaan regulasi afektif, serta kemampuan menjalin komunikasi interpersonal yang konstruktif dengan teman sebaya. Dengan demikian, pendekatan instruksional yang selaras dengan tahap perkembangan anak usia dini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan yang efektif bagi optimalisasi aspek sosial emosional mereka (Salna et al., 2024).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk mendukung pengembangan aspek sosial emosional anak adalah strategi bermain peran (*role play*) (Maya Fatimah, 2025). Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat secara langsung

dalam interaksi sosial melalui aktivitas bermain yang bersifat menyenangkan (Musthofiyyah & Muthohar, 2025) Dalam praktiknya, anak-anak memperoleh pengalaman dalam memahami beragam peran sosial, membangun kolaborasi kelompok, mengasah keterampilan komunikasi, serta mengekspresikan emosi melalui tokoh yang diperankan (Jamilah, 2020). Selain itu, bermain peran juga memfasilitasi anak dalam memahami sudut pandang orang lain, sehingga dapat memperkuat kepekaan emosional dan kapasitas mereka dalam menjalin hubungan sosial (Miyati et al., 2022).

Berdasarkan sejumlah penelitian sebelumnya, metode bermain peran (*role play*) telah terbukti memberi pengaruh positif terhadap pertumbuhan aspek sosial emosional pada anak usia prasekolah. Kegiatan bermain peran dinilai mampu mendorong peningkatan kapasitas kerja sama, kecakapan berkomunikasi, rasa percaya diri, serta partisipasi sosial anak dalam konteks pembelajaran. Di samping itu, kegiatan tersebut turut menciptakan atmosfer belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga anak lebih leluasa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar (Puspitasari & Maulina, 2025). Sejalan dengan temuan dari penelitian lain, aktivitas bermain peran juga diketahui berperan dalam memperkuat pemahaman anak terhadap nilai-nilai sosial sekaligus mengurangi kecenderungan perilaku egosentris (individualistis) pada tahap awal masa kanak-kanak (Mahmudah, 2023).

Meskipun berbagai penelitian tentang permainan peran (*role play*) telah cukup banyak dilakukan, mayoritas kajian yang ada masih berpusat pada

pengembangan aspek sosial emosional secara umum. Akan tetapi, riset yang secara spesifik menelaah penerapan metode bermain peran dalam rangka mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak berusia 5–6 tahun, khususnya bagi mereka yang cenderung pasif dalam interaksi sosial di lingkungan Raudhatul Athfal (RA), masih tergolong jarang. Di samping itu, studi-studi sebelumnya pada umumnya lebih berorientasi pada hasil akhir perkembangan anak, tanpa memaparkan secara mendalam mengenai prosedur pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Novelitas penelitian ini terletak pada penekanan analisisnya terhadap penerapan aktivitas bermain peran (*role play*) sebagai sarana stimulasi perkembangan sosial emosional pada anak usia 5–6 tahun yang memperlihatkan kecenderungan pasif dalam interaksi sosial di lingkungan RA Asy Syuhada'. Kajian ini tidak sekadar berorientasi pada capaian perkembangan sosial emosional anak, melainkan juga menguraikan tahapan pelaksanaan kegiatan bermain peran, ragam interaksi sosial yang tampak sepanjang proses pembelajaran, serta dinamika perubahan perilaku sosial emosional pada anak setelah mengikuti kegiatan tersebut. Dengan demikian, riset ini diharapkan dapat menyajikan gambaran yang lebih situasional mengenai aplikasi metode bermain peran dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Berlandaskan paparan di atas, penelitian ini bermaksud untuk menguraikan implementasi metode bermain peran (*role play*) dalam rangka menumbuhkan kapasitas sosial emosional

anak kelompok usia 5–6 tahun di RA Asy Syuhada'. Riset ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih optimal dalam memfasilitasi pertumbuhan aspek sosial emosional pada anak usia prasekolah.

METODOLOGI

Riset ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan rancangan deskriptif. Pendekatan kualitatif dijadikan dasar pertimbangan karena penelitian ini bermaksud untuk menelaah secara mendalam proses penerapan metode bermain peran (*role play*) dalam upaya mengembangkan kapasitas sosial emosional anak usia 5–6 tahun, sekaligus mendeskripsikan dinamika perubahan perilaku sosial emosional yang tampak sepanjang pelaksanaan kegiatan. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh data yang lebih kaya mengenai interaksi, pengalaman, serta perilaku anak dalam suasana pembelajaran yang bersifat alamiah (Fadli, 2021). Adapun lokasi penelitian bertempat di RA Asy Syuhada', Kecamatan Pamekasan, Kabupaten Pamekasan, Provinsi Jawa Timur, dengan waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya selama bulan Maret 2026.

Penentuan subjek dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan teknik purposive sampling. Pemilihan teknik tersebut didasarkan pada penetapan sejumlah kriteria khusus yang selaras dengan tujuan penelitian. Subjek yang terlibat meliputi seorang pendidik yang berperan sebagai guru kelas kelompok B, serta anak-anak pada kelompok usia 5–6

tahun. Guru dipilih atas dasar keterlibatan langsungnya dalam pelaksanaan pembelajaran sekaligus pemahamannya terhadap kondisi perkembangan sosial emosional peserta didik. Seluruh anak dalam kelompok tersebut mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran berbasis bermain peran, namun sasaran observasi difokuskan pada anak-anak yang berdasarkan temuan awal dan masukan dari guru kelas menunjukkan kecenderungan pasif, kurang percaya diri ketika berinteraksi, jarang menyampaikan gagasan, serta masih menghadapi hambatan dalam menjalin kerja sama dengan teman sebaya. Jumlah keseluruhan anak pada kelompok B adalah 15 orang, dengan komposisi 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif dengan memanfaatkan lembar checklist dan catatan lapangan guna memantau perkembangan aspek sosial emosional anak selama proses kegiatan bermain peran berlangsung. Adapun indikator yang menjadi sasaran pengamatan mencakup kapasitas kerja sama, keberanian dalam menjalin interaksi, sikap empati, keterampilan komunikasi, serta kemampuan regulasi emosi. Keseluruhan indikator tersebut mengacu pada dimensi perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun yang termuat dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), utamanya pada aspek kemampuan bekerja sama, kepatuhan terhadap aturan, pengendalian emosi, dan perwujudan perilaku empatik.

Instrumen wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur yang ditujukan kepada guru kelas. Pelaksanaan wawancara bertujuan untuk menggali data terkait kondisi sosial emosional anak baik sebelum maupun setelah pelaksanaan kegiatan bermain peran, prosedur penerapan *role play*, serta kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun dokumentasi yang dihimpun sebagai data pelengkap meliputi foto-foto kegiatan, perangkat pembelajaran, catatan rekam perkembangan anak, serta arsip kelembagaan sekolah.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas sejumlah tahapan sistematis. Tahap awal berupa observasi pendahuluan yang bertujuan untuk memetakan kondisi sosial emosional anak. Tahap berikutnya merupakan penyusunan rancangan kegiatan bermain peran, yang mencakup penetapan tema, pembuatan skenario, penyediaan media, serta penentuan pembagian peran. Selanjutnya, tahap ketiga adalah penerapan kegiatan *role play* dengan mengusung tema Alat Transportasi, yang berlangsung dalam dua sesi pertemuan dan melalui serangkaian langkah, yakni apersepsi, pengenalan tokoh serta tata aturan bermain, pelaksanaan permainan peran, sesi refleksi, dan penilaian kolektif. Tahap keempat mencakup proses pengumpulan data dengan memanfaatkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap akhir merupakan proses analisis terhadap data yang terkumpul dan perumusan simpulan.

Proses analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles

dan Huberman (2014), yang mencakup tiga komponen utama, yaitu pereduksian data, pemaparan data, serta penarikan simpulan. Pada langkah pereduksian data, peneliti melakukan seleksi terhadap temuan observasi, hasil wawancara, dan materi dokumentasi yang relevan dengan aspek perkembangan sosial emosional anak sepanjang pelaksanaan kegiatan bermain peran. Selanjutnya, tahap pemaparan data dilaksanakan dengan mengorganisasikan informasi ke dalam bentuk uraian deskriptif serta tabel ringkasan hasil pengamatan guna mempermudah pemaknaan terhadap data. Setelah itu, tahap akhir berupa penarikan simpulan dilakukan dengan menelusuri pola-pola perubahan perilaku sosial emosional anak yang teramati selama penelitian, berdasarkan hasil triangulasi dari beragam sumber informasi.

Data dari hasil observasi selanjutnya diberi kode berdasarkan indikator-indikator yang menjadi fokus pengamatan, meliputi KJ (kolaborasi), KI (keberanian berinteraksi), EM (empati), KM (kemampuan komunikatif), dan RE (pengendalian emosi), guna memperlancar tahapan analisis data.

Validitas data dalam penelitian ini dijamin melalui penerapan triangulasi sumber, triangulasi teknik, pengecekan ulang kepada partisipan (*member check*), serta peningkatan ketekunan dalam pengamatan. Triangulasi sumber dilaksanakan dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh dari pendidik kelas, hasil pengamatan langsung terhadap perilaku anak, serta catatan dokumentasi perkembangan anak. Adapun triangulasi teknik dilakukan dengan mengomparasikan temuan dari

observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, *member check* diwujudkan melalui konfirmasi terhadap hasil wawancara dan tafsiran data kepada pendidik kelas. Di samping itu, peneliti meningkatkan ketekunan pengamatan dengan melakukan observasi secara berulang sepanjang proses penelitian guna memperoleh data yang lebih akurat dan konsisten.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan terhadap 15 anak pada kelompok B, teridentifikasi sebanyak 8 orang di antaranya memperlihatkan kecenderungan rendah dalam hal interaksi sosial dengan sesama teman. Indikasi ini tampak pada perilaku anak yang masih dominan melakukan aktivitas secara individu, belum memiliki inisiatif untuk turut serta dalam kegiatan kolektif, serta masih bergantung pada bimbingan pendidik ketika hendak mengemukakan gagasan atau menjalin kerja sama dengan rekan-rekannya.

Hasil wawancara dengan guru kelas mengindikasikan bahwa kondisi serupa tampak pula pada aktivitas pembelajaran sehari-hari. Guru mengungkapkan bahwa kedelapan anak tersebut masih memperlihatkan hambatan dalam hal komunikasi dan kolaborasi dengan sesama teman. Mereka cenderung bersikap pasif dengan menantikan instruksi dari guru serta belum memiliki keberanian untuk menyampaikan gagasan pada saat kegiatan kelompok berlangsung.

Kegiatan bermain peran (*role play*) dengan tema Alat Transportasi dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan. Pada sesi pertama, tahap awal diisi dengan

perkenalan terhadap figur-figur yang akan dimainkan, yakni masinis, kondektur, dan petugas boarding. Guru menyampaikan tata tertib permainan, pembagian karakter, serta rangkaian jalannya aktivitas. Dalam pelaksanaannya, sejumlah anak masih tampak memerlukan bimbingan dari guru untuk memerankan tokohnya dan menjalin interaksi dengan sesama teman.

Pada sesi pertemuan kedua, anak-anak memperlihatkan peningkatan partisipasi yang lebih aktif selama kegiatan bermain peran berlangsung. Anak-anak yang pada awal kegiatan cenderung bersikap pasif mulai menunjukkan keberanian untuk memerankan tokohnya, menanggapi pertanyaan dari rekan sebaya, serta menjalin komunikasi sederhana yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Indikasi ini tampak ketika anak-anak bersedia tampil di hadapan kelas untuk memainkan perannya, melafalkan dialog singkat, dan memberi tanggapan terhadap teman yang berperan sebagai tokoh lain. Di samping itu, kemampuan kolaborasi mulai terlihat melalui adanya inisiatif saling membantu dalam mengikuti alur permainan, tanpa senantiasa mengandalkan petunjuk dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas pasca pelaksanaan kegiatan bermain peran, terungkap bahwa setelah mengikuti aktivitas *role play* dalam dua sesi pertemuan, anak-anak yang semula memperlihatkan kecenderungan pasif mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka mulai berani mengemukakan pendapat, turut serta dalam permainan bersama rekan-rekan, serta terlibat dalam komunikasi yang

sesuai dengan karakter yang diperankannya. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk mengasah keberanian dalam bersosialisasi, keterampilan berkomunikasi, serta kemampuan bekerja sama melalui pengalaman bermain yang bersifat menyenangkan.

Dari hasil pengamatan sepanjang pelaksanaan kegiatan bermain peran bertema Alat Transportasi, tampak bahwa anak-anak mulai menunjukkan keterlibatan dalam interaksi antarteman. Para peserta yang memerankan masinis, kondektur, dan petugas boarding mulai menjalankan komunikasi sesuai dengan karakter masing-masing, berkoordinasi dalam rangkaian permainan, serta mematuhi kesepakatan aturan yang telah ditetapkan. Selain itu, perilaku empati juga mulai nampak ketika anak-anak memberikan bantuan kepada teman yang menghadapi kendala dalam memerankan tokohnya.



Gambar 1. Kegiatan Anak Saat Bermain Peran

sumber: Dokumentasi penelitian, 2026

Data dokumentasi yang diperoleh memperkuat hasil temuan dari observasi maupun wawancara. Sebagaimana terlihat pada Gambar 1, anak-anak tampak terlibat dalam proses distribusi peran, menjalin komunikasi antartokoh, serta mengikuti rangkaian permainan sesuai alur yang ditetapkan. Dengan demikian, dokumentasi tersebut berfungsi sebagai bukti penguat bahwa pelaksanaan kegiatan bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kapasitas sosial emosionalnya.

Dengan demikian, implementasi metode bermain peran yang dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan telah memberikan pengalaman sosial yang bersifat langsung kepada anak. Kegiatan tersebut membuka ruang bagi anak untuk mengasah keterampilan berkomunikasi, membangun kerja sama, menumbuhkan rasa empati, serta meningkatkan keberanian dalam menjalin interaksi dengan teman-teman seusia.

PEMBAHASAN

Dari hasil pemetaan awal yang diperoleh dalam kajian ini, diketahui bahwa sejumlah anak masih menghadapi kendala dalam hal interaksi sosial, antara lain belum menunjukkan inisiatif untuk turut serta dalam aktivitas kolektif, masih bergantung pada petunjuk pendidik, serta belum memiliki keberanian untuk mengemukakan gagasan. Temuan awal inilah yang melandasi diimplementasikannya kegiatan bermain peran sebagai sarana untuk menghadirkan pengalaman sosial yang bersifat langsung bagi anak.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran memberi ruang bagi anak untuk mengasah kecakapan komunikatif, kemampuan bekerja sama, serta keberanian dalam bersosialisasi. Hal ini tercermin dari adanya pergeseran perilaku pada anak yang semula bersifat pasif menuju partisipasi yang lebih aktif, seperti dalam memerankan tokoh, menanggapi pertanyaan kawan sebaya, serta mengikuti alur permainan dengan baik. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Defaza & Vitaloka, 2025) yang mengemukakan bahwa perkembangan aspek sosial emosional anak erat kaitannya dengan kapasitas individu dalam berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Selain itu, melalui aktivitas bermain peran, anak beroleh pengalaman langsung guna mempraktikkan keterampilan sosial dalam suasana belajar yang menyenangkan (Ria Imelda Simanjuntak, 2024).

Ragam interaksi yang teramati sepanjang pelaksanaan kegiatan bermain peran mengindikasikan adanya kemajuan pada aspek sosial anak. Mereka mulai

memperlihatkan kemampuan untuk mengantre giliran, berkolaborasi dalam kelompok, mematuhi ketentuan permainan, serta memberikan bantuan kepada rekan yang menemui kendala. Perilaku-perilaku tersebut mencerminkan bahwa aktivitas bermain peran tidak sekadar mengasah keterampilan verbal, melainkan juga mengembangkan kecakapan sosial melalui relasi antarteman sebaya. Hasil ini selaras dengan temuan (Alawiyah & Hamdani, 2025) yang mengemukakan bahwa permainan peran berpotensi menunjang perkembangan sosial emosional anak melalui mekanisme interaksi dan pengalaman bermain secara kolektif.

Berdasarkan temuan observasi sepanjang pelaksanaan kegiatan bermain peran dengan tema Alat Transportasi, tampak bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, yang disebabkan oleh keterlibatan langsung mereka dalam menentukan serta memerankan tokoh-tokoh tertentu. Partisipasi aktif ini tercermin dari munculnya keberanian anak untuk berkomunikasi, kepatuhan terhadap tata aturan permainan, serta kemampuan bekerja sama dengan rekan sebaya dalam menjalankan rangkaian alur cerita. Hal tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas bermain peran mampu memberikan pengalaman sosial yang bersifat konkret kepada anak, sehingga keterampilan komunikasi, kerja sama, dan penyesuaian diri di dalam kelompok mulai mengalami perkembangan. Hasil ini memperkuat pernyataan (Lubis, 2021) bahwa bermain berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif sebab memberi

peluang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman nyata.

Aktivitas bermain peran turut menyediakan pengalaman sosial yang berfungsi sebagai sarana bagi anak untuk memahami sudut pandang orang lain. Saat anak memerankan figur-figur tertentu, seperti masinis, kondektur, maupun petugas boarding, mereka berlatih untuk menyesuaikan tindakan dan ucapan dengan karakter yang dijalani. Proses ini memungkinkan anak untuk mempelajari tata cara berkomunikasi, menyadari emosi pihak lain, serta menumbuhkan perilaku empatik dalam konteks kegiatan kolektif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Hidayat & Hasanah, 2024) yang mengemukakan bahwa permainan peran mampu menunjang pemahaman anak terhadap perspektif orang lain melalui keterlibatan sosial secara nyata.

Perkembangan sosial emosional anak dalam kegiatan bermain peran tidak terlepas dari proses interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran. Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan sekitarnya, termasuk melalui kegiatan bermain bersama teman sebaya. Menurut (Vygotsky, 1978) perkembangan kemampuan anak berlangsung melalui interaksi sosial, karena anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui komunikasi serta kerja sama dengan orang lain. Hal tersebut terlihat dalam kegiatan bermain peran ketika anak mulai berani berkomunikasi, mengikuti aturan permainan, serta menyesuaikan diri dengan anggota kelompok.

Kegiatan bermain peran juga berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami lingkungan melalui

pengalaman bermain simbolik. (Piaget, n.d.) menjelaskan bahwa bermain simbolik membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dengan merepresentasikan pengalaman nyata ke dalam aktivitas bermain. Dalam penelitian ini, ketika anak memerankan tokoh seperti masinis, kondektur, dan petugas boarding, anak tidak hanya melakukan permainan, tetapi juga belajar memahami tanggung jawab, aturan sosial, serta cara berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, kemampuan mengenali dan mengelola emosi melalui interaksi selama bermain mendukung perkembangan sosial emosional anak (Denham, 2006).

Sepanjang pelaksanaan kegiatan bermain peran, tampak adanya peningkatan partisipasi anak dalam proses belajar. Perkembangan ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran mampu menghadirkan dinamika pembelajaran yang lebih interaktif, mengingat anak-anak mendapatkan pengalaman langsung dalam menghadapi situasi sosial. Temuan ini memperkuat pendapat (Desvianti, 2023) yang menyatakan bahwa pendekatan belajar berbasis pengalaman melalui aktivitas bermain dapat memfasilitasi pemahaman anak terhadap konteks sosial secara lebih konkret.

Keterampilan berkomunikasi, aktivitas bermain peran juga tampak mendukung tumbuhnya kemampuan kolaborasi anak. Dalam proses permainan, anak-anak mulai mampu memerankan tokoh sesuai dengan tanggung jawabnya, mematuhi kesepakatan aturan yang telah ditetapkan, serta saling bersinergi agar jalannya permainan dapat berlangsung lancar. Berdasarkan pengamatan

pendidik, pasca-pelaksanaan kegiatan bermain peran, anak-anak memperlihatkan peningkatan dalam hal keterlibatan sosial, yang tercermin dari kapasitas mereka dalam menjalankan peran, bertukar pikiran, serta menjalin relasi dengan teman sekelas. Hasil wawancara dengan guru pengampu turut mengonfirmasi temuan observasi, yang menunjukkan bahwa usai mengikuti kegiatan bermain peran, anak-anak mulai memperlihatkan keberanian untuk mengutarakan pendapat, memainkan tokoh yang diberikan, serta membangun interaksi dengan teman sebaya (Dwi et al., 2023).

Pelaksanaan bermain peran secara kolektif turut membuka ruang bagi anak untuk mengasah kecakapan sosial melalui pengalaman belajar kooperatif. Anak-anak tidak sekadar berkonsentrasi pada karakter yang diemban, melainkan juga mulai menyadari kehadiran serta peran teman-teman lain di dalam satu kelompok. Selama kegiatan berlangsung, teramati munculnya perilaku saling membagi tanggung jawab, bersabar dalam menanti giliran, serta memberikan dukungan kepada kawan yang menghadapi kesulitan. Gambaran ini menandakan bahwa *role play* berpotensi menunjang pengembangan kompetensi sosial anak melalui partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Suprayogi & Soeriaatmadja, 2024) yang mengemukakan bahwa bermain peran dapat mengakomodasi pengembangan keterampilan sosial.

Aktivitas bermain peran turut berperan dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab serta kapasitas anak untuk

mematuhi aturan-aturan sosial. Melalui kegiatan ini, anak memahami bahwa setiap tokoh yang diperankan memiliki kewajiban tertentu yang harus dijalankan agar jalannya permainan sesuai dengan maksud yang ditetapkan. Dalam proses pelaksanaannya, anak mulai terbiasa untuk menyimak pembicaraan teman, menghormati fungsi peran orang lain, serta menuntaskan tanggung jawab yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran tidak sekadar mengasah keterampilan komunikasi, melainkan juga memfasilitasi anak dalam menyerap pentingnya kolaborasi dalam konteks kelompok. Pandangan ini selaras dengan pernyataan (Ariks et al., 2023) bahwa kegiatan bermain peran mampu menanamkan nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, dan sikap apresiatif terhadap orang lain.

Aspek emosional anak pun mulai tampak mengalami perkembangan sepanjang proses kegiatan berlangsung. Anak-anak mampu memperlihatkan mimik wajah yang sesuai dengan karakter yang dimainkan serta menanggapi dinamika yang muncul selama permainan. Sebagai contoh, terlihat adanya sikap perhatian ketika salah seorang teman mengalami hambatan dalam memerankan tokohnya. Indikasi ini menggambarkan mulai berkembangnya kapasitas untuk memahami perasaan individu lain serta tumbuhnya sikap empati. Hasil pengamatan ini memperkuat pernyataan (Nurhidaya, 2023) yang mengemukakan bahwa kegiatan bermain peran dapat memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak melalui pengalaman interaksi sosial dalam konteks bermain. Di samping itu, temuan ini juga selaras

dengan pandangan (Oktaviana & Mulyana, 2021) bahwa pengalaman bermain secara kolektif dapat menunjang kemampuan anak dalam mengenali emosi, baik pada dirinya sendiri maupun pada orang lain.

Berdasarkan penerapan metode bermain peran dalam kajian ini, terungkap bahwa pemahaman anak terhadap situasi sosial menjadi lebih mudah dicapai apabila proses pembelajaran dikemas dalam aktivitas yang akrab dengan keseharian mereka. Dengan mengangkat tema Alat Transportasi, anak-anak tidak sekadar memerankan tokoh tertentu, melainkan juga belajar memahami tata aturan, rasa tanggung jawab, serta cara bersosialisasi dengan orang lain. Pendekatan belajar yang aktif dan kontekstual semacam ini memungkinkan anak meraih pengalaman sosial secara langsung. Pandangan ini sejalan dengan pernyataan (Sulistiyani et al., 2023) bahwa aktivitas bermain dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif bagi anak usia prasekolah dalam mengembangkan kapasitas sosial melalui pengalaman yang bersifat bermakna.

Perubahan perilaku yang teramati pada anak selama pelaksanaan kegiatan bermain peran mengindikasikan bahwa anak diberikan ruang untuk berperan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Mereka tidak sekadar menerima instruksi dari pendidik, melainkan turut serta secara aktif dalam kegiatan komunikasi, pengambilan keputusan berskala kecil, serta penyelesaian rangkaian permainan. Hal ini tercermin dari meningkatnya keterlibatan anak dalam memerankan tokoh, merespons lawan main, mengutarakan

pandangan, serta berpartisipasi dalam aktivitas kolektif. Keterlibatan yang intensif tersebut memberikan pengalaman sosial yang autentik, sehingga berperan dalam memupuk kemampuan komunikasi, rasa percaya diri, serta kecakapan berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan ini selaras dengan pandangan (Hasbi & Sallu, 2024), (Annafi, 2025), serta (Yunifia et al., 2023) yang mengemukakan bahwa aktivitas bermain berbasis interaksi sosial langsung dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan komunikasi, keyakinan diri, dan aspek sosial-emosional pada anak.

Kemampuan kolaborasi anak berkembang melalui prosedur penentuan peran serta keikutsertaan dalam aktivitas kolektif. Masing-masing anak memikul tugas yang beragam, namun seluruh fungsi tersebut saling terhubung sehingga keberhasilan permainan sangat ditentukan oleh kontribusi setiap anggota kelompok. Anak-anak belajar untuk bersabar dalam antrean, menerima serta menjalankan tugas yang diberikan, menghormati pandangan rekan, dan memberikan bantuan kepada teman yang menghadapi kendala. Pengalaman ini memperlihatkan bahwa metode bermain peran dapat menumbuhkan pemahaman mengenai urgensi kerja sama dan rasa tanggung jawab dalam konteks kelompok. Hasil ini memperkuat pernyataan (Ilsa, 2022) dan (Hasibuan, 2024) yang mengemukakan bahwa bermain peran berpotensi memfasilitasi pengembangan kecakapan sosial melalui pengalaman gotong royong, interaksi timbal balik, dan partisipasi dinamis di dalam kelompok.

Dimensi sosial, aktivitas bermain peran turut memberikan kontribusi

terhadap perkembangan emosi anak. Dalam proses memerankan suatu karakter, anak-anak belajar mengenali beragam wujud ekspresi emosional sekaligus memahami tanggapan afektif dari orang lain. Anak-anak mulai memperlihatkan kapasitas untuk mengendalikan emosi tatkala menghadapi situasi yang memicu perbedaan pandangan selama permainan berlangsung. Hal ini mengisyaratkan bahwa bermain peran dapat berfungsi sebagai wahana yang memadukan aspek perkembangan sosial dan emosional secara terintegrasi. Penemuan ini memperkuat pernyataan (Rifqi et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa melalui pengalaman bermain, metode *role play* mampu menumbuhkan pemahaman anak terhadap emosi dirinya maupun emosi orang lain.

Aktivitas bermain peran turut berperan dalam memfasilitasi pemahaman anak terhadap beragam fungsi sosial yang terdapat dalam lingkungan keseharian. Melalui karakter yang diperankan, anak memperoleh pengalaman belajar mengenai kewajiban, tanggung jawab, serta pola perilaku yang sesuai dengan konteks tertentu. Dalam kajian ini, anak-anak belajar memahami profesi masinis, kondektur, dan petugas boarding melalui kegiatan yang dirancang menyerupai situasi nyata. Proses ini memberikan kontribusi terhadap perluasan wawasan anak mengenai relasi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini relevan dengan pernyataan (Nadyantri Ramadhani, 2026) yang mengemukakan bahwa metode bermain peran dapat membantu anak mengenali fungsi-fungsi sosial melalui pengalaman langsung.

Hasil kajian ini mengungkapkan bahwa pendekatan bermain peran menawarkan pengalaman belajar yang memungkinkan anak untuk menjalin interaksi secara aktif dengan sesama teman dalam situasi yang merepresentasikan kehidupan nyata. Dengan keterlibatan langsung tersebut, anak-anak memiliki peluang untuk mengasah kompetensi komunikatif, kerja sama, empati, serta kapasitas adaptasi dalam lingkungan sosial. Dengan demikian, aktivitas bermain peran dapat dianggap sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang tepat guna dalam menunjang perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh (Hasibuan, 2024) dan (Sulistiyani et al., 2023).

SIMPULAN

Merujuk pada temuan kajian yang dilaksanakan di RA Asy Syuhada', dapat ditarik simpulan bahwa implementasi metode bermain peran (*role play*) terbukti berhasil guna dalam menunjang perkembangan sosial emosional anak usia kelompok B. Metode ini menyajikan pengalaman belajar yang sarat makna melalui partisipasi langsung anak dalam beragam situasi sosial sepanjang kegiatan pembelajaran. Hasil riset mengindikasikan bahwa bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang cocok dengan karakteristik anak usia dini guna mengoptimalkan perkembangan sosial emosional mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, T., & Hamdani, M. (2025). The Effect Of Role-Playing Method On The Socio-Emotional Development Of 5 – 6-Year-Old Children At Sasak Lestari Paud In Academic Year 2024 / 2025. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 10(3), 909–914. <https://doi.org/https://doi.org/10.58258/jupe.v10i3.9234>
- Annafi, H. (2025). IMPLEMENTASI BERMAIN PERAN UNTUK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL AUD : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Mentari*, 5(2), 74–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.60155/mentari.v5i2.790>
- Ariks, A., Rokhima, N., & Hardianti, S. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kerja Sama Pada Anak Kelompok A Di PAUD Arefet Distrik Kebar Kabupaten Tambrau. *AURA: JURNAL PENDIDIKAN AURA*, 4(2), 358–366. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i1.1270>
- Defaza, A., & Vitaloka, W. (2025). RAHASIA KEBERHASILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK: KELUARGA SEBAGAI FAKTOR KUNCI. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 8, 111–123. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8\(1\).21209](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8(1).21209)
- Denham, S. A. (2006). *Social – Emotional Competence as Support for School Readiness : What Is It and How Do We Assess It ?* 17(1), 57–89. https://doi.org/10.1207/s15566935eed1701_4
- Desvianti, E. (2023). MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF SISWA TAMAN KANAK-KANAK MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PERAN. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 6, 58–67. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6\(1\).11424](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6(1).11424)
- Dwi, R., Rahma, N., & Widyasari, C. (2023). Interaksi Teman Sebaya dalam Mengembangkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 416–429. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.329>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hasbi, & Sallu, S. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial- Emosional pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 4, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.54297/seduj.v4i3.928>
- Hasibuan, C. A. (2024). PENERAPAN METODE GERAK DAN LAGU UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL FAJAR DENAI. *Generasi Emas*, 7, 38–48. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7\(2\).18245](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(2).18245)

- Hidayat, A. K., & Hasanah, N. (2024). Perbandingan bermain bebas dan bermain komando pada pembelajaran luar ruangan di pendidikan anak usia dini yogyakarta. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 7(2), 107–116. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7\(2\).17904](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(2).17904)
- Ilsa, F. N. (2022). *Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*. 4, 1080–1090. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.571>
- Jamilah, S. (2020). *PENGEMBANGAN SOSIAL- EMOSIONAL ANAK*. 1. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>
- Lubis, M. Y. (2021). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *Generasi Emas*, 2(1). [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Mahmudah, P. A. (2023). PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 2(2), 16–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/mjpiad.v2i2.6164>
- Maya Fatimah, A. prima W. (2025). *Analysis of the Benefits of Role-Play in Early Childhood : A Systematic Literature Review*. 14(2), 234–251. <https://doi.org/https://doi.org/10.31000/ceria.v14i2.14220>
- Miyati, I., Aryani, R., Pendidikan, S., Usia, A., Panca, U., & Bekasi, S. (2022). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *JURNAL PENDIDIKAN TAMBUSAI*, 6(2), 16050–16057. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4918>
- Musthofiyyah, R., & Muthohar, S. (2025). *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun*. 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Nadyantri Ramadhani, I. (2026). *Implementasi+Kegiatan+Bermain+Peran+Dalam+Perkembangan+Sosial-Emosional+Anak+Usia+5-6+Tahun* (p. 5). <https://doi.org/https://doi.org/10.62330/ecej.v3i02.634>
- Nurhidaya, A. R. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK. *INDONESIAN JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD*, 5(2), 223–231. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2139>
- Oktaviana, N. E., & Mulyana, E. H. (2021). Dasar kebutuhan pengembangan buku panduan bermain peran untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 50–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39687>
- Piaget, J. (n.d.). *Piaget ' s Theory of Intellectual Development*.

- Puspitasari, S. Y., & Maulina, I. (2025). Penerapan Kegiatan Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Kartini Madu Mawar. *JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN KEWARGAAN*, 4(November). <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/paud.v2i4.632>
- Ria Imelda Simanjuntak, J. L. L. (2024). Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, STAKPN Burere Sentani. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 8(4), 2731–2737. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.7663/http>
- Rifqi, M., Fauzi, I., & Gandana, G. (2024). Penanaman Empati pada Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 525–537. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.900>
- Salna, I., Rahmadanti, L., Sa, N., & Fatimah, F. (2024). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ANAK USIA GINI*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/tarim.v5i3.1340>
- Sulistiyani, Herawati, & Sudarti. (2023). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 3(2). <https://doi.org/10.21580/joece.v3i2.17530>
- Suprayogi, M. N., & Soeriaatmadja, A. F. (2024). Hubungan Bermain Peran Dalam Pembelajaran Daring Dengan Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JURNAL BECOSS (Business Economic, Communication, and Social Sciences)*, 6(2), 159–166. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v6i2.11766>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society The Development*.
- Yunifia, R. N., Wardhani, J. D., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Surakarta, U. M. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Obsesi*, 7(2), 2163–2176. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>