

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Sentra Bermain Peran

a. Pengertian Sentra

Sentra atau yang sering disebut dengan *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) yaitu salah satu model pembelajaran yang dicetuskan oleh maria montessori yang kemudian diinovasikan dan dikembangkan *Creative Pre-School Florida*, USA dan di Indonesia pendekatan ini diterjemahkan menjadi “Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran”.¹ Peserta didik dijadikan sebagai “subyek”, tugas pendidik hanya memfasilitasi, memotivasi, mendampingi, dan memberi pijakan. Ciri khas pijakan dalam pendekatan sentra adalah duduk melingkar.² Pijakan yang diberikan berubah-ubah disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Menurut Montolalu menyatakan bahwa sentra dapat diartikan sebagai wadah yang diarsipkan oleh guru untuk kegiatan bermain anak. dalam kegiatan tersebut guru dapat memberikan materi pembelajaran yang sebelumnya telah direncanakan.³

¹ Habibu Rahman, *Model-model pembelajaran anak usia dini*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), hlm 309

² Mukti Diyah Puspitarini, *Implementasi Pembelajaran Beyond Center And Circle Time (BCCT) Di Kelompok Bermain Surya Ceria Aisyiyah Karanganyar* (UNY: Yogyakarta, 2008) hlm 34

³ Fitri Yuliana Dewi, *Skripsi: Pendekatan Beyond Center And Circle Time (BCCT) Di Taman Kanak-Kanak Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung* (Lampung: PG-PAUD FKIP UNILA, 2017) Hlm 21

Pembelajaran sentra digunakan untuk melatih perkembangan anak dengan menggunakan metode bermain.⁴ Model pembelajaran sentra dan lingkaran adalah suatu model pembelajaran yang diselenggarakan dalam pendidikan anak usia dini yang bertujuan merangsang seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain terarah.⁵ Dalam model pembelajaran ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Ada 7 sentra dalam pembelajaran, yakni sentra imtaq (ibadah), sentra balok, sentra bahan alam, sentra bermain peran, sentra seni dan musik, sentra persiapan, dan sentra sains.

Berdasarkan berbagai definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan pembelajaran sentra adalah area tempat anak yang digunakan untuk proses pembelajaran yang dilengkapi seperangkat alat main disesuaikan dengan konsep di masing-masing area/sentra. Pembelajaran sentra ini lebih menitikberatkan pada kegiatan belajar sambil bermain yang dilakukan dengan duduk melingkar atau membentuk lingkaran. Dalam hal ini pembelajaran sentra menggunakan empat pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.⁶ Sesuai dengan penjelasan tersebut dalam pembelajaran sentra menggunakan pijakan yang berfungsi untuk

⁴ Siti Choifiyah, *Skripsi: Penerapan Metode BCCT (Beyond Center And Circle Time) Di PAUD Unggulan Nasional Anak Shaleh Malang*, (Malang: Psikologi UIN Malang, 2008) Hlm 5

⁵ Slamet Riyadi, *Implementasi Metode Beyond Center And Circle Time, Jurnal Manajemen* (No. 01/Th VIII/April, 2012) Hlm 1-12

⁶ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010), hlm

mendukung perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain yang terarah, disesuaikan dengan kebutuhan anak akan bisa memaksimalkan kebutuhan aspek perkembangan anak.

b. Pengertian Bermain Peran

Anak-anak senantiasa tumbuh dan berkembang. Karena itu metode pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak senang sekali belajar, namun harus dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan.⁷ Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial, dan fisik.⁸ Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa. Dengan bermain sangat erat kaitannya dengan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk siap melewati tantangan dan persaingan, siap menerima kemenangan sekaigus menerima kekalahan saling bekerja sama.⁹ Oleh karena itu, dengan bermain akan mendewasakan seseorang, akan banyak hal tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, toleransi, sosialisasi, berkomunikasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya.

Dengan demikian dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan kompetensi dan tahap perkembangannya. Karena dapat mendorong

⁷ Amirulloh Syarbini, *Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga*, (Jakarta: PT Gramedia, 2014), Hlm 65

⁸ Darmadi, *Asiknya Belajar Sambil Bermain*, (Lampung Tengah: Guepedia, 2018), Hlm 4

⁹ Darmadi, *Asiknya Belajar Sambil Bermain...* Hlm 8

anak untuk mengoptimalkan semua potensi dan kreativitasnya salah satunya yaitu dengan pembelajaran bermain peran.

Bermain peran (*role playing*) merupakan turunan dari konsep sosiodrama, yaitu sebuah metode untuk menjelajahi isu yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. Istilah “peran” berhubungan dengan naskah yang menjadi bagian dari pekerjaan aktor dalam memerankan sebuah adegan.¹⁰

Moreno seorang Dokter Muda di Wina tertarik oleh sifat kreativitas dan spontanitas dari bermain peran. Moreno menyatakan bahwa bermain peran merupakan aktivitas improvisasi dramatis yang dilakukan oleh seorang aktor yang mengembangkan ide-ide tersebut menjadi sebuah metode yang sering disebut “psikodrama”. Pengembangan ide-ide berupa improvisasi dalam penerapan mampu mengatasi masalah sosial untuk itu sering disebut dengan pendekatan “sosiodrama”.

Jika dilihat dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan ide-ide dan juga mampu mengatasi perkembangan sosial seseorang dalam melakukan hubungan sosial maupun mengelola emosinya terhadap lingkungan di sekitarnya. Dalam perkembangannya, bermain peran didalam dunia pendidikan khususnya memiliki karakteristik dan pengaruh yang besar dalam menemukan atau menentukan makna diri seseorang dalam konteks dengan dunia sosial, dan pengendalian diri

¹⁰ Een Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), Hlm 123

namun perlu adanya belajar memecahkan dilema pribadi melalui bantuan dari orang lain atau kelompok sosial.

Menurut Jean Piaget menyatakan terdapat dua strategi untuk mengembangkan kemampuan belajar anak, yaitu melalui asimilasi dan akomodasi. Strategi asimilasi dilaksanakan dengan “mengisi” peta mental manusia, sedangkan strategi akomodasi yaitu dilakukan dengan cara mengubah, menyempurnakan, atau memperluas peta mental manusia agar sesuai dengan persepsi baru mereka.¹¹ Sesuai dengan pernyataan tersebut jika dikaitkan dengan pembelajaran bermain peran maka dapat di peroleh bahwa dalam bermain peran memerlukan mengembangkan ide-ide anak bisa dengan mengingat sesuatu yang dilihatnya hal tersebut termasuk kedalam bentuk strategi asimilasi, sedangkan dalam mengubah atau menyempurnakan ide-ide atau informasi yang anak terima diperlukan keterampilan yang bersifat kompleks dan lebih membutuhkan perhatian guru untuk menjelaskan peran atau materi sesuai dengan keterampilan atau peran yang ingin disampaikan.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini untuk membangun kemampuan berfikir menjadi sesuatu yang lebih kompleks tidak hanya mengenai masalah kognitifnya saja melainkan harus mencakup kedalam semua aspek perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu dibutuhkan pembiasaan atau latihan yang harus dimulai dari usia dini, yaitu meliputi

¹¹ Een Y. *Haenilah, Kurikulum dan Pembelajaran PAUD...* Hlm 124

tiga komponen saling berhubungan di dalamnya, antara lain : (1) pemecahan masalah, (2) komunikasi, dan (3) kesadaran diri.¹²

Sesuai dengan pernyataan tersebut maka keterampilan-keterampilan anak usia dini memang harus dilakukan sedini mungkin apalagi dalam hal mencakup semua capaian perkembangan anak salah satunya aspek perkembangan sosial dan emosionalnya yang memerlukan pembiasaan sejak dini. Keterampilan sosial dan emosional bagi anak usia dini tidak dapat hanya dipelajari dengan membaca sejumlah buku melainkan harus melalui pembiasaan di dalam kehidupan sehari-hari anak dimulai dari hal-hal sederhana. Dalam pencapaian perkembangan sosial dan emosional diperlukan proses belajar yang mengajarkan kepada anak untuk terjun langsung berdasarkan pengalaman atau kehidupan nyata. Untuk itu cara terbaik dalam mencapai hal tersebut melalui bermain peran.

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk mengajarkan kepada anak cara menjelaskan perasaannya, keinginannya, sikap, tingkah laku, dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati beragam perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain, juga memecahkan masalah sehingga mendapatkan strategi untuk mengatasinya. Oleh karena itu dengan bermain peran anak diajak untuk belajar cara memecahkan permasalahan pribadinya, dengan bantuan bantuan teman-temannya sendiri secara bersama-sama.

¹² Een Y. *Haenilah, Kurikulum dan Pembelajaran PAUD...* Hlm 125

c. Macam-macam bermain peran

Menurut Erik Ericson ada dua jenis bermain peran, yaitu :

- 1) Bermain peran mikro, adaah saat anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan.¹³ Mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Anak memainkan peran melauai tokoh yang diwakilkan oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil. Sejumlah alat permainan edukatif simbolik yang biasa digunakan untuk bermain peran mikr diantaranya :
 - a. Rumah boneka: perabotan, ruang
 - b. Kereta api : rel, lokomotif, dan gerbong-gerbongan
 - c. Bandar udara : pesawat dan truk-truk
 - d. Kebun binatang : boneka bermacam-macam binatang
 - e. Jalan kota : jalan, orang, mobil
 - f. Panggung boneka
 - g. Boneka jari
- 2) Bermain peran makro, adalah mengembangkan daya pikir dan kemampuan imajinasi (daya cipta) sehingga anak dapat menuangkan pengalaman inderanya dalam bermain simbolik (bermain fantasi).¹⁴ Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran,

¹³ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, Dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gramedia, 2012), Hlm 20

¹⁴ Een Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), hlm 104

contoh memakai baju, menggunakan kotak kardus dibuat menjadi mobil.¹⁵ Sejumlah alat permainan edukatif yang digunakan anak untuk bermain peran makro adalah

- a. Dokter, perawat
- b. Polisi, tentara
- c. Pemadam kebakaran
- d. Pak pos
- e. Sekretaris
- f. petani
- g. Pedagang
- h. Penjual bunga
- i. Pesta ulang tahun
- j. Kegiatan di restoran

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bermain peran sangat beraneka ragam, bisa menyeluruh daam memaksimalkan perkembangan anak. Karena dalam sentra bermain peran ini memang diperlukan sarana dan prasarana yang memadai sehingga anak bisa menggunakan alat permainan edukatif tersebut untuk membantu mereka memaksimalkan seluruh aspek perkembangan anak khususnya dalam sosial dan emosional anak.

¹⁵ Een Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, ... hlm 105

d. Kelebihan dan kekurangan bermain peran

Salah satu jenis metode yang tepat dan dapat mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak dengan baik adalah bermain peran atau sosiodrama. Bermain peran atau sosiodrama ini merupakan suatu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan sebuah peran tertentu yang sederhana dan relevan bagi anak atau mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing pemain atau anak.¹⁶

Manfaat dan keuntungan memainkan kegiatan bermain peran ini, antara lain:

1. Mengajarkan pada setiap anak untuk memahami dan mengerti perasaan orang lain

Dalam bermain peran, anak akan dapat memahami dan mengerti cara memahami perasaan orang lain merespon setiap apapun dilingkungan sosialnya, karena setiap anak diminta untuk memerankan seorang tokoh tertentu. Dalam memerankan tokoh tersebut anak harus kreatif dan menjiwai sikap dan perilaku tokoh yang sedang diperankan tersebut dengan baik. Sehingga anak turut menghayati dan merasakan dengan baik diluar dari kebiasaan dirinya sendiri dan bisa mengambil hal positif dari kegiatan tersebut.

¹⁶ Hendra surya, *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan Sebuah Solusi Mengatasi Kesulitan Bergaul Pada Anak*, (Jakarta: PT Alex Media Komutindo, 2006) Hlm 47

2. Mengajarkan pembagian tanggungjawab dan melaksanakannya

Dalam bermain peran tidak hanya memainkan sebuah peran saja, tetapi ada pembagian dari masing-masing lingkup pekerjaan atau adegan tertentu yang harus diperankan. Agar permainan berjalan dengan menyenangkan dan asyik untuk itu anak harus bertanggung jawab dan melaksanakan peran atau adegan tertentu dengan baik. Jika salah satu dari anak tidak menjalankan tanggung jawabnya dengan baik maka bermain peran akan tidak asyik dan kurang menarik untuk itu perlu penghayatan dan tanggungjawab serta pembagian kerjasama antar pemain akan menghasilkan permainan yang menyenangkan.¹⁷

3. Mengajarkan cara menghargai pendapat orang lain

Bermain peran juga dapat mengajarkan cara menghargai pendapat orang lain, karena di dalam bermain peran ini dilakukan secara bersama-sama dengan berbagai peran yang harus diperankan. Perlu adanya toleransi saling menghargai antar sesama teman-teman maka permainan akan berjalan dengan sangat baik.

4. Mengajarkan cara mengambil keputusan dalam kelompok

Dalam kegiatan bermain peran ini dalam pelaksanaannya memang sangat diperukan keberanian anak dalam memilih peran atau mengambil keputusan dalam setiap peran yang ingin diambil. Bermain peran ada yang dilakukan secara bersama-sama agar bermain peran

¹⁷ Hendra surya, *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan Sebuah Solusi Mengatasi Kesulitan Bergaul Pada Anak...*Hlm 48

dapat terlaksana dengan baik perlu adanya kerjasama dalam pengambilan keputusan maupun pembagian ketika memilih peran.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran sangat efektif dalam membantu memaksimalkan aspek perkembangan anak. Dengan kegiatan bermain peran anak bisa mengenal perasaannya sendiri, memahami peraturan, berhubungan dengan orang lain, kerjasama, toleransi. Untuk itu sangat membantu anak dalam memaksimalkan aspek perkembangan anak.

Kekurangan di dalam sentra bermain peran, antara lain :

1. Membutuhkan sarana dan prasarana yang begitu banyak dalam pelaksanaan sentra bermain peran

Dalam pelaksanaan sentra bermain peran sangat memerlukan sarana dan prasana yang memadai dan banyak guna menunjang pelaksanaan bermain peran ini terlaksana dengan baik, contoh semisal melaksanakan bermain peran dengan tema pedagang maka diperlukan beberapa alat-alat dan bahan terkait dengan tema yang sedang dilakukan dan perlu persiapan yang matang jauh hari sebelumnya.

2. Membutuhkan waktu yang relatif panjang¹⁸
3. Kurang perhatian guru dalam pelaksanaan sentra bermain peran

Banyak sekali guru yang lebih memilih untuk melakukan pembelajaran seperti biasa hanya mengandalkan lembar kerja anak tidak mau repot dalam pembelajaran, untuk itu masih perlu semangat

¹⁸ Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Scopindo media pustaka, 2019), Hlm 56

adn kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

4. Pengkondisian kelas dan anak

Dalam pelaksanaan pembelajaran sentra bermain peran memang sangat diperlukan pengkondisian suasana kelas sesuai dengan peran yang akan di mainkan harus sesuai dan didesain sedemikian rupa. Untuk itu kendala yang sering dihadapi guru dalam mengkondisikan anak didik perlu adanya kerjasama dengan guru-guru lainnya untuk saing membantu agar pembelajaran berjalan dengan baik.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya kerjasama yang baik antara pendidik untuk menciptakan pembelajaran bermain peran yang menyenangkan bagi anak. guna mencapai seluruh aspek perkembangan bagi anak.

e. Penerapan Pelaksanaan Bermain Peran

Menurut Shaftel mengemukakan sembilan tahapan pembelajaran bermain peran, antara lain :¹⁹

1. Menjelaskan aturan bermain peran

Sebelum bermain peran dimulai, hendaknya guru menjelaskan aturan main terlebih dahulu. Kegiatan bermain peran menggambarkan suatu peran bisa berkaitan dengan profesi, tokoh, hewan. Maka guru perlu menjelaskan secara rinci mengenai pelaksanaan aturan main dengan jelas dan sederhana.

¹⁹ Een Y. *Haenilah, Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), Hlm 129

2. Menciptakan suasana yang dapat memotivasi anak untuk bermain peran
Beberapa cara yang dapat membangun motivasi anak adalah mengeksplorasi keinginan anak, bertanya tentang pengalaman dan cita-cita anak. bermain peran juga dapat menjadi cara untuk mengungkapkan pengalaman psikologis anak.

3. Memilih peran

Ketika anak-anak sudah sepakat menentukan jenis permainan, maka guru bersama anak harus mendiskusikan tentang sejumlah peran yang akan dimainkan, selanjutnya guru harus menawarkan masing-masing peran kepada anak sesuai dengan tema pada saat itu. Guru juga harus memberikan gambaran setiap peran dengan benar dengan memberikan contoh terlebih dahulu dan dilandasi dengan konsep keilmuan, misalnya pemahaman tentang pekerjaan polisi dan gunanya, dokter, guru, pengacara.

4. Menyusun tahapan bermain peran

Ketika menyusun tahapan bermain peran anak diajak untuk ikut serta mengemukakan ide-ide atau pendapatnya berdasarkan angan-angan atau imajinasi anak sesuai dengan pengalaman anak. guru harus berperan sebagai sumber informasi sekaligus pembimbing dan pengarah agar pelaksanaan bermain peran dapat terlaksana dengan baik.

5. Menyiapkan pengamat

Dalam bermain peran merupakan wahana pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan aspek sosial maupun perkembangan lainnya.

Guru harus menyiapkan pengamat yaitu ketika anak yang memerankan peran, teman lain yang tidak harus mengamati temannya kemudian anak diberikan kesempatan untuk merespon atau berkomentar sesuai dengan yang dilihat.

6. Pemeranan

Pada tahap ini anak mulai memerankan masing-masing perannya secara spontan, sesuai dengan alur cerita yang telah dijelaskan. Pemeranan dapat berhenti apabila anak telah merasa cukup dengan apa yang telah mereka perankan. Ada kalanya anak akan asyik bermain sehingga tanpa disadari telah memakan waktu lama

7. Diskusi

Diskusi dilakukan ketika pelaksanaan bermain peran selesai anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya mengenai bermain peran yang sudah dilakukan. Dan disisipkan beberapa pertanyaan oleh guru untuk melihat emosi anak ketika terlibat dalam sebuah peran tersebut.

8. Kesimpulan

Tahap kesimpulan harus dapat menegaskan nilai-nilai positif yang terkandung dalam adegan bermain peran.

Sehingga dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan bermain peran memerlukan tahapan yang panjang untuk itu perlu adanya persiapan yang matang dan kersama yang baik dari

pendidik dan lembaga sekolah guna tercapainya perkembangan tahapan perkembangan anak.

2. Perkembangan Sosial Dan Emosional

a. Pengertian sosial dan emosional

Pengertian Sosial Emosional Sosial adalah Suatu bentuk dorongan yang kuat untuk bergaul atau berinteraksi dengan orang lain dan ingin diterima oleh orang lain sehingga mereka cocok dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota Kelompok.²⁰ Jika kebutuhan ini tidak dipenuhi tidak akan bahagia, namun jika kebutuhan ini terpenuhi akan puas dan bahagia.

Goleman menyatakan bahwa emosi merupakan perasaan atau pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan yang biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak.²¹ Sedangkan Emosi adalah Perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang, marah, perasaan takut. perasaan yang kuat, perasaan benci, perasaan cinta, senang, dan sedih. Macam-macam perasaan tersebut merupakan gambaran dari emosi.

Perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan harapan sosial. Perkembangan sosial dapat dimaknai pula sebagai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya, bagaimana anak tersebut

²⁰ Suyadi, *Teori pembelajaran anak usia dini* (PT.remaja Rosdakarya : Bandung 2014) hlm.22

²¹ Suyadi, Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), hlm. 18

memahami keadaan lingkungan dan mempengaruhinya dalam berperilaku, baik kepada dirinya sendiri maupun kepada orang lain. Dalam perkembangan sosial terjadi proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi dan meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan kerjasama. Perkembangan sosial mencerminkan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.

Menurut Pamela Minet perkembangan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dari dalam keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang ada diseluruh dunia. Menurut Elizabeth Hurlock perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang memerlukan tiga proses yaitu: belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran yang dapat diterima, perkembangan sikap sosial. Menurut B. Hurlock Anak usia dua sampai enam tahun, anak sudah mampu belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya.²²

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses untuk memperoleh kemampuan agar dapat berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang dan sesuai dengan tuntutan dan harapan-harapan

²² Luh Ayu Tirtayani, *Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usai Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) , Hlm 9

sosial yang berlaku dimasyarakat. Dengan perkembangan sosial yang dilakukan merupakan kematangan yang dicapai dalam hubungan sosial dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya anak bisa bermain bersama saling berkomunikasi dan berkerja sama untuk mencapai tujuan perkembangan sosial dan emosional anak.

Perkembangan Emosi merupakan sebuah tanda apa yang sedang dirasakan oleh anak dan cara menyikapi dan merespon. Perkembangan emosi akan berkaitan dengan tingkah laku anak ketika mengambil sebuah keputusan atau menyampaikan ekspresi yang dia rasakan. Kemampuan kita dalam mengendalikan emosi dapat membantu kita mencapai kesuksesan. Memotivasi Diri Sendiri Menata emosi dalam hal mengendalikan diri terhadap emosi untuk memperoleh kepuasan dan dorongan hati merupakan sebuah landasan keberhasilan dalam berbagai bidang.²³

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mencapai perkembangan sosial dan emosi dapat dilakukan dengan menstimulasi anak untuk lebih mengenali emosi yang dia rasakan sendiri dan cara menyampaian yang benar juga bisa dengan mengenali emosi orang lain. Kemampuan mengenal emosi orang lain merupakan kemampuan cara yang efektif dalam menjalin hubungan dengan berkomunikasi dengan orang lain, dapat terlatih untuk bersikap empati apa yang orang lain rasakan, terbiasa untuk terlebih dahulu mengerti dari

²³ Luh Ayu Tirtayani, *Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usai Dini...* Hlm 3

apa yang dimengerti. Merupakan sebuah hal yang menyenangkan jika mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain melalui pengenalan terhadap emosi orang lain.

b. Ciri- ciri perkembangan sosial dan emosi

Karakteristik sosial dan emosi anak usai dini yang sering terlihat seperti emosi anak yang berlangsung secara tiba-tiba. Emosi dan jiwa sosial anak bersifat mendalam tetapi mudah berubah-ubah sesuai dengan apa yang anak rasakan. Contoh ketika anak sedang marah ia akan menangis, berteriak-teriak, dan tetapi kalau kemauannya terpenuhi maka tiba-tiba tangisannya berhenti.

Perkembangan sosial dan emosi anak diwarnai dengan kematangan dan lingkungan sekitarnya seperti kemampuan berfikir dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Hurlock pola perilaku perkembangan sosial dan emosi anak dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut:²⁴

- a. Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku seseorang yang sangat dikagumi atau dilihatnya.
- b. Persaingan, yaitu keinginan anak untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain. Persaingan ini biasanya sudah tampak pada usai 4 tahun.

²⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), Hlm 138

- c. Kerjasama, yaitu anak mulai bermain secara bersama-sama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang meningkat dengan baik. Dan mulai bermain dengan orang lain atau temannya.
- d. Simpati, yaitu anak mulai membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan yang sedang dia rasakan. Semakin banyak pengalaman bermain anak maka raas simpati anak anak berkembang dengan baik.
- e. Empati, anak mulai membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain. Maka hal ini membutuhkan untuk pembiasaan rasa empati kepada orang lain
- f. Dukungan sosial, yaitu anak sudah mulai memilih dukungan dari teman-temannya lebih penting dari pada pendapat dari orang dewasa.
- g. Membagi, yaitu anak sudah mulai mengetahui mengetahui cara berinteraksi dan melakukan hubungan dengan orang lain yaitu saat bermain saling membagi makanan, saing berbagi mainan.
- h. Perilaku akrab, yaitu anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman, dengan memperlihatkan sikap penuh tawa dan gurau saat bermain bersama. Kepada teman mereka saing tertawa, memeluk, merangkul, manja dengan orang tua dan gurunya meminta digendong, memegang tangan dan banyak bertanya.

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin banyak pengalaman anak saat bermain maka akan lebih memberikan pengalaman belajar anak untuk berinteraksi dengan

lingkungan sekitarnya. Karakteristik anak akan muncul melalui proses sesuai dengan usia dan capaian perkembangan anak. Dengan mengetahui karakteristik perkembangan sosial dan emosi anak maka anak bisa diarahkan untuk atau diajarkan untuk ketika berhubungan dengan orang lain harus saling membantu, berbagi, tidak egois, kerjasama. Hal ini juga perlu perhatian dan bimbingan dari pendidik dan orang tua di rumah untuk selalu memperhatikan perkembangan anak.

c. Langkah-langkah pengembangan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini

The Consultative Group on Early Childhood Care and Development memberikan gambaran tentang langkah-langkah dalam mengembangkan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini, antara lain :²⁵

1. Memberikan kesempatan perkembangan sosial secara positif pada anak, misalnya memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya.
2. Menciptakan proses pendidikan dan pembelajaran yang memberikan wahana untuk mengembangkan sosial anak secara positif. Misalnya menciptakan area permainan drama dan area lainnya yang relevan.
3. Menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pengembangan sosial dan emosi secara positif. Misalnya

²⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*,... Hlm 170

membiarkan anak bermain dan melengkapi alat permainan yang dibutuhkan anak

Menurut Bachrudin Musthafa, dalam langkah langkah pengembangan sosial dan emosi anak dapat disajikan dalam hal-hal berikut ini, yaitu :²⁶

1. Berangkat dari yang dibawa anak

Semua upaya pembelajaran harus bermula dan berakhir pada kebaikan perkembangan anak. selain itu juga pemahaman baru dapat dibangun kalau anak mau dan mampu menghubungkan sesuatu yang baru ditemuinya dengan pengalaman yang pernah dia ketahui.

2. Aktivitas belajar harus menantang dan menarik bagi anak

Proses pembelajaran harus memastikan terjadinya pengembangan dan pendalaman pengetahuan dalam diri anak. pembelajaran dirancang sedemikian rupa secara mendalam sehingga anak mampu mengembangkan secara mendalam.

3. Guru menyodorkan persoalan yang relevan dan sederhana

Belajar adalah pengolahan yang bermakna yang harus disiapkan sesuai dengan karakteristik anak. pembelajaran harus disesuaikan dengan anak yang sederhana, dan relevan sehingga anak mudah untuk memahami.

4. Guru membangun unit-unit pembelajaran seputar dengan tema

²⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), Hlm 169)

Pembelajaran yang di rencanakan disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa secara holistik mencakup capaian perkembangan anak.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembentukan perkembangan sosial dan emosional anak disesuaikan dengan karakteristik dan tema yang sedang berlangsung pada hari itu. Disiapkan dengan sarana dan prasarana yang memadai sehingga proses capaian perkembangan anak dapat tercapai dengan baik.

d. Ruang Lingkup Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak

Dalam perkembangan anak usia dini terdapat ruang lingkup dalam setiap perkembangannya. Begitu pula pada aspek perkembangan sosial emosional. Ruang lingkup tersebut meliputi:

1. Kesadaran diri

a. Pengertian kesadaran diri

Kesadaran diri adalah kemampuan untuk mengenali perasaan dan mengapa seseorang merasakannya seperti itu dan pengaruh perilaku seseorang terhadap orang lain. Kemampuan tersebut diantaranya; kemampuan menyampaikan secara jelas pikiran dan perasaan seseorang, membela diri dan mempertahankan pendapat (sikap asertif), kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri dan berdiri dengan kaki sendiri (kemandirian), kemampuan untuk mengenali kekuatan dan kelemahan orang dan menyenangkan diri sendiri

meskipun seseorang memiliki kelemahan (penghargaan diri), serta kemampuan mewujudkan potensi yang seseorang miliki dan merasa senang (puas) dengan potensi yang seseorang raih di tempat kerja maupun dalam kehidupan pribadi (aktualisasi).²⁷

Menurut Patern perkembangan diri bersifat dinamis dan selalu berproses sejalan dengan tahap-tahap perkembangan diri seseorang. Yang dimaksud dengan perkembangan diri (*self awareness*) adalah kemampuan untuk memahami, mengevaluasi dan menerima keberadaan diri sendiri (*self existency*).²⁸

Anak-anak usia 2-5 tahun sudah mulai memahami kesadaran terhadap kondisi psikis dan kondisi fisiknya. Anak mampu membedakan perasaan yang dialami oleh aspek fiik dengan perasaan yang dialami oleh aspek psikisnya. Bila ia merasa sedih maka hal ini berhubungan dengan aspek psikisnya. Sebaliknya jika anak merasa lapar maka hal ini berhubungan dengan aspek fisiknya. Dengan memahami perbedaan tersebut akan membuat anak dapat memahami dan melakukan kontrol terhadap tindakan-tindakannya secara terarah. Pemahaman anak terhadap nilai-nilai dan norma-norma sosial cukup baik karena anak sudah memiliki perkembangan kemampuan empati, yaitu memahami pikiran, perasaan maupun tindakan orang lain.

²⁷ Steven J. Stein, and Book, Howard E, *Ledakan EQ : 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Meraih Sukses*, terj. Trinanda Rainy Januarsari dan Yudhi Murtanto, Kaifa, Bandung, 2003, hlm. 39

²⁸ Mulyadi, *dasar-dasar perkembangan anak usia dini*, (Jakarta : aruzz media), hlm 56

b. Tahapan perkembangan kesadaran diri

Daniel Goleman, menyebutkan ada tiga kecakapan utama dalam tahapan kesadaran diri, yaitu:

1. Mengenali emosi, mengenali emosi diri dan pengaruhnya.

Orang dengan kecakapan ini akan:

- a. Mengetahui emosi makna yang sedang mereka rasakan dan mengapa terjadi.
- b. Menyadari keterkaitan antara perasaan mereka dengan yang mereka pikirkan.
- c. Mengetahui bagaimana perasaan mereka mempengaruhi kinerja.
- d. Mempunyai kesadaran yang menjadi pedoman untuk nilai-nilai dan sasaran-sasaran mereka.

2. Pengakuan diri yang akurat, mengetahui sumber daya batiniah, kemampuan dan keterbatasan ini. Orang dengan kecakapan ini akan :

- a. Sadar tentang kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahannya.
- b. Menyempatkan diri untuk merenung, belajar dari pengalaman, terbuka bagi umpan balik yang tulus, perspektif baru, mau terus belajar dan mengembangkan diri.

- c. Mampu menunjukkan rasa humor dan bersedia memandang diri sendiri dengan perspektif yang luas.
3. Kepercayaan diri, kesadaran yang kuat tentang harga diri dan kemampuan diri sendiri. Orang dengan kemampuan ini akan:
- a. Berani tampil dengan keyakinan diri, berani menyatakan “keberadaannya”.
 - b. Berani menyuarakan pandangan yang tidak populer dan bersedia berkorban demi kebenaran.
 - c. Tegas, mampu membuat keputusan yang baik kendati dalam keadaan tidak pasti.
2. Rasa tanggung jawab

a. Pengertian Tanggung Jawab

Menurut anita lie Rasa tanggung jawab perlu ditanamkan pada diri anak usia dini.²⁹ Yang dimaksud dengan tanggung jawab ialah berani mengakui kesalahan dan memperbaiki apabila ia melakukan kesalahan. Rasa tanggung jawab juga diartikan sebagai perilaku seseorang dimana orang berani mengambil keputusan dan menjalankan keputusannya dengan baik. Komponen didalam rasa tanggung jawab adalah mengetahui hak-haknya, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.

²⁹ Anita lee, *Pendidikan Karakter Islami anak* , (jakarta: media utama group), hlm 78

Pada anak usia dini rasa tanggung jawab dapat di tanamkan dalam diri anak baik itu di sekolah maupun di rumah. Saat di sekolah guru dapat membiasakan anak untuk belajar merapikan mainannya setelah anak selesai bermain. Jika saat berada di rumah orangtua dapat membiasakan anak untuk bertanggung jawab pada kegiatan atau aktivitas anak sehari-hari, misalnya membiasakan anak untuk membersihkan air dilantai apabila anak menumpahkan air dilantai.

b. Tahapan Membentuk Rasa Tanggung Jawab

Karakter tanggung jawab yang dikembangkan dalam perspektif islam dilakukan empat tahapan, yaitu :

1. Peniruan/peneladanan. Mulai dari anak-anak sampai dewasa, peniruan diterapkan dalam pendidikan islam. Yang paling nyata adalah bahwa setiap muslim melakukan peneladanan kepada Rasullulah SAW.
2. *Trial and error*. Teknik coba ralat, Rasulullah meminta umatnya agar mengambil sesuatu yang lebih bermanfaat. Selanjutnya dikuatkan dengan hadist yang diriwayatkan Muslim “kalian lebih mengetahui tentang urusan dunia kalian” (HR Muslim)
3. *Conditioning* (pengkondisian) melalui tanya jawab, pengulangan, penguatan (*reinforcement*).

4. Membiasakan diri berfikir dan bertanya³⁰
3. Perilaku prososial
 - a. Pengertian Perilaku Prososial

Menurut Eric Ericson Perilaku prososial ialah perilaku menolong yang menguntungkan bagi orang lain tanpa mengharapkan sesuatu imbalan apapun bagi orang yang menolong dan dilakukan secara sukarela tanpa adanya tekanan.³¹ Perilaku prososial ditandai dengan kemampuan anak bermain bersama dengan teman sebayanya, memahami perasaan, merespons, berbagi, menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleransi, dan berperilaku sopan.

- b. Tahapan perilaku prososial

Menurut Erikson terdapat delapan tahap perkembangan secara psikososial yaitu: ³²

1. *Basic Trust – Basic Mistrust* (Kepercayaan - Kecurigaan) (0-1 tahun)

Pada tahapan ini, Ciri khas yang muncul adalah konflik yang dialami anak berupa konflik basic trust versus mistrust. Konflik ini disebabkan adanya kebutuhan rasa aman, sementara terdapat perasaan ketidak berdayaan pada anak. Dinamikanya adalah

³⁰ M. Utsman Najari, *Belajar EQ dan SQ* Dari Sunah Nabi, (Jakarta: Hikmah, 2002), Hlm 224

³¹ Suyadi, *Perkembangan Anak Usai Dini*, (Jakarta: PT Wida Utama), Hlm 54

³² Rini Hildayani, *Psikologi perkembangan anak*, (jakarta: media utama, 2014) hlm 24

apabila rasa aman dapat terpenuhi maka anak akan dapat mengembangkan dasar-dasar kepercayaan pada lingkungan. Sebaliknya apabila anak selalu mendapat gangguan, tidak akan mempercayai orang yang dianggapnya asing, tidak merasakan bentuk kasih sayang dan rasa aman sehingga anak akan mengembangkan tidak percaya pada lingkungan. Sehingga ibu menjadi peran penting dalam mengembangkan basic trust pada anak.

2. *Autonomy – Shame and doubt* (Otonomi - Perasaan Malu dan Ragu-ragu) (2-3 tahun)

Secara fisiologis organ tubuh anak sudah lebih mature dan terkoordinasi. Anak sudah dapat melakukan aktifitas dengan lebih luas dan bervariasi. Konflik yang dihadapi pada tahapan ini adalah berupa perasaan mandiri versus perasaan malu dan ragu-ragu. Bila anak mendapat pengakuan, pujian, perhatian dan dorongan maka akan menimbulkan perasaan percaya diri yang memperkuat egonya, sehingga muncul perasaan mandiri (*autonomy*). Jika hal sebaliknya yang dialami anak maka akan memunculkan dan mengembangkan perasaan malu (*shame*) dan ragu-

ragu (*doubt*). Pada fase ini ayah dan ibu sebagai subjek social terdekat yang berperan bagi anak.

3. *Initiative – Guilt* (Inisiatif - Kesalahan) (3-6 tahun)

Ketika anak berhasil mengembangkan perasaan percaya diri (*basic trust*) dan mandiri (*autonomy*) pada dua tahap sebelumnya maka diusia 3 sampai 6 tahun anak akan berani mengambil inisiatif yaitu perasaan bebas untuk melakukan apa saja sesuai kehendak pribadinya. Namun ketika tahap-tahap sebelumnya anak tidak mengembangkan kepercayaan (*mistrust*), menjadi malu (*shame*) serta mengembangkan perasaan ragu-ragu (*doubt*) dan anak akan selalu merasa bersalah (*guilt*), sehingga anak tidak berani melakukan segala sesuatu berdasarkan dorongan kehendak sendiri.

4. *Industry – Inferiority* (6-11 tahun)

Pada fase usia ini anak sudah mampu melakukan pemikiran secara logis, dan biasanya anak sudah bersekolah. Anak sangat aktif mempelajari apa saja yang ada dilingkungannya. Muncul semakin luas tuntutan dari dalam diri dan luar diri. Konflik yang dihadapi pada fase ini adalah berupa perasaan sebagai seseorang yang mampu (*industry*) versus perasaan

yang rendah diri (*inferiority*). Bila kemampuan dalam menghadapi tuntutan lingkungan dihargai maka akan berkembang gairah untuk terus produktif namun sebaliknya jika tidak dihargai maka yang dialami anak adalah timbul perasaan rendah diri.

5. *Identity – Role confusion* (Identitas - Kekacauan Identitas) (mulai 12 tahun-18/20 Tahun)

Anak mulai dihadapkan pada harapan kelompok, dan muncul dorongan makin kuat untuk mengenal dirinya.

Anak mulai memutuskan masa depannya. Konflik yang timbul pada fase ini adalah adanya perasaan menemukan dirinya sendiri versus keaburan peran.

Bila anak berhasil melewati tahap-tahap sebelumnya maka ia akan menemukan dirinya (*identity*) namun sebaliknya jika tidak berhasil melalui tahap-tahap sebelumnya dengan baik, maka anak akan merasakan

keaburan peran (*role confusion*). Karena pada tahapan ini merupakan tahap endolesen (remaja).

dorongan untuk membentuk dan memperlihatkan identitas diri, para remaja sering sangat ekstrem dan berlebihan sehingga tidak jarang dipandang oleh lingkungannya sebagai penyimpangan atau kenakalan.

6. *Intimacy – Isolation* (Keintiman - Isolasi) (20-30 Tahun)

Pada fase ini individu mulai mencari pasangan hidup. Dan konflik yang dihadapi adalah kesiapan untuk berhubungan secara akrab dengan orang lain *versus* perasaan terkuat. Bila berhasil membagi kasih sayang dan perhatian pada orang lain maka ia akan mendapat perasaan kemesran dan keintiman (*intimacy*). Sedangkan yang tidak berhasil atau tidak dapat membagi kasih sayang kemudian akan merasa terasing terkucil (*isolation*).

7. *Generativity – Self Absorbtion* (30-60 Tahun)

Merupakan masa kritis dimana individu menghadapi adanya tuntutan untuk membantu orang lain diluar keluarganya, berupa pengabdian pada masyarakat, dan manusia secara umum. Bila pengalaman di masa lalu positif maka individu akan mampu berbuat lebih banyak bagi kemanusiaan dan bagi generasi yang akan datang (*generativity*). Bila pengalaman negative banyak terjadi dalam tahapan-tahapan kehidupan sebelumnya maka akan memungkinkan ia terperangkap dalam kabutuhan dan permasalahan pribadinya (*self absorbtion*).

8. *integrity - Despair* (Integritas – Keputusan) (60/65

Tahun keatas)

Fase ini akan memunculkan dinamika dimana individu akan meninjau kembali ke masa lalu. Mengevaluasi prestasi positif yang memuaskan di masa lalu, dan tindakan di masa lalunya sehingga akan menimbulkan perasaan puas (*ego integrity*). Bila saat mengevaluasi masa lalu individu merasa semuanya belum siap dan atau gagal, maka akan timbul kekecewaan yang mendalam (*ego despair*).

Jadi menurut Eric Ericson tahap perkembangan prososial yang mencakup pada anak usia 5-6 tahun adalah inisiatif vs rasa bersalah, usaha vs Inferioritas, dan Inisiatif – Kesalahan.

Tabel 2.1
Pengelompokan Pengembangan Sikap Prososial Anak Usia 5-6 Tahun
Berdasarkan Teori dari Eric Ericson

	Indikator	Perilaku
Perilaku Prososial	Inisiatif vs Rasa Bersalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. anak mengenal perasaan diri sendiri 2. Anak merasakan perasaan orang lain 3. Anak bergaul dengan orang lain 4. Anak membantu orang lain 5. Anak percaya diri 6. Anak memiliki rasa tanggung jawab
	Usaha vs Inferioritas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memahami apa yang di sampaikan orang lain 2. Anak bermain dengan teman sebayanya

		3. Anak berimajinasi
	Inisiatif – Kesalahan	1. Anak dapat mempengaruhi orang lain 2. Anak saling berbagi 3. Percaya diri 4. mandiri

4. Anak usia dini

a. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association For The Educational Of Young Children*) menyatakan bahwa batasan anak usia dini dari usai nol sampai delapan tahun, yang tercakup dalam program pendidikan taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri. Anak usai dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkemabgnan yang sangat pesat atau sering disebut juga dengan masa golden age. Dalam perkembangnya anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.³³

Montesori menyatakan bahwa anak usia dini berada pada rentan usia lahir sampai enam tahun anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif dalam menerima rangsangan dan anak telah siap merespon setiap rangsangan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka masing-masing anak sangat berbedadengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini merupakan masa anak untuk mengoptimalkan

³³ Didit Pramunditya Ambara, *Asesmen Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Graha Imu, 2014)
Hlm 2

semua aspek perkembangannya yaitu kognitif, agama dan moral, bahasa, motorik, sosial dan emosional dan seni.³⁴

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan suatu individu yang mempunyai rentang usia dari mulai lahir sampai dengan usia 6 tahun. Hal ini merupakan masa dimana anak sangat peka terhadap semua rangsangan yang diberikan peka terhadap lingkungan lingkungan. Perlu adanya pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan usia sehingga capaian perkembangan anak dapat terlaksana dengan optimal.

b. Karakteristik anak usia dini

Anak usia dini selalu memiliki keunikan tersendiri dalam dirinya, mereka mempunyai karakter unik yang mampu membuat orang dewasa disekitarnya menjadi kagum dan terhibur dengan melihat tingkah lucu dari masing-masing anak. Namun, tidak sedikit pula yang justru bersikap sebaliknya yaitu dengan merasa kesal dengan tingkah anak yang dianggapnya nakal dan susah untuk diatur.

Menurut Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida berikut ini adalah karakteristik dasar yang dimiliki oleh anak usia dini.³⁵

1. Bekal Kebaikan

Setiap anak selalu membawa potensi baik yang dibawa sejak lahir dan itu merupakan bekal kebaikan yang diberikan oleh Tuhan yang Maha Esa. Pada proses selanjutnya adalah lingkungan

³⁴ Didit Pramuditya Ambara, *Asesmen Anak Usia Dini...*Hlm 5

³⁵ Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD* (Jogjakarta: Ar Ruzz, 2013), Hlm. 82

yang berperan aktif dalam memberikan pengaruh dan mengembangkan bekal kebaikan yang dibawa anak tersebut. Anak akan menjadi baik dan mempunyai sikap positif apabila lingkungannya mendukung akan hal itu dan sebaliknya jika lingkungan tidak mendukung anak untuk bersikap positif maka bekal kebaikan yang dibawa anak akan sirna.

Dengan bekal kebaikan yang dibawa anak sejak lahir inilah pada usia dini anak harus dibiasakan dengan hal yang baik mulai dari penanaman nilai agama yang kuat supaya potensi kebaikan anak mampu berkembang sebagaimana mestinya dan mampu menebar manfaat dengan sikap positif yang dimilikinya tersebut. Dengan demikian akan tertanam karakter yang positif dari dalam diri anak.

2. Suka Meniru

Anak adalah seorang peniru ulung, apapun yang ia lihat dan dengarkan itulah yang akan ditirukan oleh anak jadi tak heran jika ada anak yang suka meniru gerakan dan perilaku kedua orangtua atau lingkungan sekitarnya. Meskipun secara nalar anak belum mampu memilih dan mamilih makna baik ataupun buruk namun bagi anak apapun yang membuat dirinya merasa senang itulah yang akan ia ikuti.

3. Suka Bermain

Bermain adalah kegiatan wajib yang harus dilalui oleh anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Sering terdengar istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Bukan hanya anak saja yang suka bermain namun kadang orang dewasa pun masih suka bermain, dalam konteks pendidikan karakter bermain harus dijadikan dasar dalam kegiatan pembelajaran. Bermain adalah bertujuan supaya anak dalam tetap kondisi senang dan tetap memperhatikan pelajaran. Dengan bermain diharapkan anak tidak malas, jenuh dan bosan dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran.

4. Rasa Ingin Tahu yang Tinggi

Anak usia dini memang memiliki karakter dasar rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu anak akan selalu bertanya kepada siapa saja yang ia hadapi bahkan memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang kadang dianggap tidak penting bagi orang dewasa. Dalam keadaan yang seperti ini, tidak dibenarkan apabila orangtua atau pendidik melarang anak untuk bertanya atau bahkan memarahi anak yang mengajukan suatu pertanyaan yang tiada habisnya. Sebagai orangtua maupun pendidik yang bijak ialah yang mampu memberikan jawaban yang baik, yang logis dan terus menjawab pertanyaan apa yang ditanyakan oleh anak.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini sangat beraneka ragam, masing-masing anak memiliki keunikan masing-masing, perlu adanya stimulasi yang tepat sesuai dengan karakteristik anak.

B. Hubungan Sentra bermain peran dalam memaksimalkan aspek perkembangan sosial dan emosional anak

Dalam kaitan pencapaian perkembangan sosial dan emosional anak sangat berpengaruh karena setiap anak memiliki kemampuan dan perkembangan sosial yang berbeda. Oleh sebab itu guru dan juga orang tua harus memberikan peluang dan mengenal perkembangan sosial pada anak yang baik sehingga dapat mengembangkan anak secara optimal, harus dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan, tidak dapat diajarkan secara instan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sosial anak salah satunya yaitu melalui bermain peran. Dan banyak juga yang dapat menghambat perkembangan sosial anak antara lain yaitu faktor guru yang kurang kreatif, faktor orang tua, faktor pribadi anak itu sendiri dan masih banyak lagi.

Permainan merupakan salah satu wadah untuk anak usia dini mengembangkan sosial. Perkembangan sosial anak agar dapat berkembang dengan optimal maka pemberian stimulasi atau rangsangan melalui kegiatan pembelajaran perlu diterapkan dengan metode yang menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada stimulasi perkembangan sosial

anak adalah metode bermain peran. Melalui bermain peran, anak akan dilatih berekspresi dan juga bersosial dengan semua teman dan juga lingkungan disekitarnya. Selain sosial anak juga akan melakukan gerakan-gerakan bebas yang dapat melatih semua motorik-motorik tubuhnya.

Dalam bermain peran juga bisa diselingi dengan musik-musik agar anak lebih semangat dan tertarik dalam melakukan kegiatannya. Selain itu anak dapat mengembangkan ide yang tidak terpikirkan oleh orang lain dalam bentuk verbal maupun dalam bentuk gerak. Selain itu melalui bermain peran anak akan menari melalui musik. Dengan demikian akan lebih mudah menarik perhatian anak karena anak paling suka jika mendengar musik. Pada saat diberi kebebasan dalam bergerak dan menari menggunakan musik anak akan lebih gembira dalam mengikuti prosesnya dan dapat menstimulus kreativitas anak itu sendiri karena pada saat gembira kreativitas anak akan lebih mudah berkembang.

Penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosialnya. Anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosinya serta bersosialisasi dengan temannya saat bermain peran, tanpa takut, malu atau ditolak oleh lingkungannya. Ia juga dapat mengeluarkan emosinya yang terpendam karena tekanan sosial. Dalam bermain peran anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang dinilai relevan dengan penelitian yang mengangkat masalah metode bermain peran dalam memaksimalkan sosial dan emosional anak diantaranya adalah:

- a. Dina Fitriasaki Meneliti Tentang Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Sentra Bermain Peran di RA Taqiyya Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi : Program studi pendidikan islam anak usia dini, FTIK, IAIN Surakarta³⁶
- b. Nuraini meneliti tentang penggunaan Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudhatul Athfal Ismaria Alqur'anniyah Rajabasabandar Lampung. Skripsi : Program studi pendidikan islam anak usia dini, FTIK, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.³⁷
- c. Sidratul Khasanah Meneliti Implementasi Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 Di Play Group Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta , Skripsi : Program studi pendidikan islam anak usia dini, FTIK, Universitas Islam Negeri Sunan Kaijaga Yogyakarta.³⁸

³⁶ Dina Fitriasaki, Skripsi: *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Sentra Bermain Peran* di RA Taqiyya Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017/2018, (Sukoharjo : Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

³⁷ Nuraini, Skripsi: *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudhatul Athfal Ismaria Alqur'anniyah Rajabasabandar Lampung*, (Lampung: Skripsi tidak diterbitkan, 2019)

³⁸ Sidratul Khasanah Skripsi: *Implementasi Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 Di Play Group Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Judul, Tahun, Instansi, Dan Level	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dina Fitriyanti Meneliti Tentang Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Sentra Bermain Peran di RA Taqiyya Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi : Program studi pendidikan islam anak usia dini, FTIK, IAIN Surakarta	Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemeriksaan data menggunakan triangulasi sumber dan metode. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif.	Upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak usia dini: 1) dalam pengembangan pengendalian diri guru selalu memberikan nasihat kepada anak untuk tidak suka marah dan mudah memaafkan 2) dalam mengembangkan rasa percaya diri anak, guru memberikan motivasi, meminta anak untuk maju ke depan kelas memimpin doa, 3) dalam mengembangkan sikap mandiri guru memilih kegiatan pembelajaran yang membebaskan anak untuk memilih, 4) dalam pengembangan rasa empati kepada anak, guru melatih anak selalu mengajarkan berbagai permainan dengan temannya, menjenguk teman yang sakit.	a. Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif b. Obyek penelitian berupa bermain peran c. Teknik analisis data adalah reduksi data penyajian dan penarikan kesimpulan (interaktif)	a. Tempat penelitian berbeda b. Dalam judul penelitian tersebut membahas mengenai upaya guru dalam pengembangan emosional sedangkan penelitian yang akan datang membahas mengenai implementasi bermain peran. c. Dalam penelitian tersebut hanya membahas mengenai pengembangan perkembangan emosional saja, sedangkan penulis membahas mengenai perkembangan sosial dan emosional anak usai dini

2.	Nuraini meneliti tentang penggunaan Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudhatul Athfal Ismaria Alqur'anniyah Rajabasabandar Lampung. Skripsi : Program studi pendidikan islam anak usia dini, FTIK, Universitas islam Negeri Raden Intan Lampung	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian adalah guru dan siswa. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.	Langkah-Langkah Penggunaan metode bermain peran sesuai dengan pendapat Mardian dan Kurniati yang mereka pahami. a. persiapan sebelum pembelajaran diantaranya menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan playdough. b. Kedua, pada saat pembelajaran diantaranya guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil, memperkenalkan metode bermain peran, membagikan peran untuk setiap anak, dan anak diperkenankan membentuk benda-benda yang diinginkan. c. Hanya saja guru sering menerapkan anak untuk meniru peran dari yang sudah guru buat.	a. Mendeskripsikan tentang langkah-langkah penggunaan metode bermain peran b. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif c. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam d. penelitian adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.	a. Fokus penelitian hanya membahas mengenai pelaksanaan bermain peran dan perkembangan sosem yang secara umum b. Sedangkan penelitian yang akan datang terfokus pada pelaksanaan model pembelajaran sentra bermain peran pencapaian perilaku sesuai STPPA sosial dan emosional anak.
3.	Sidratul Khasanah Meneliti Implementasi Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 Di Play Group Taman Kanak-Kanak Islam	a. Penelitian menggunakan metode kualitatif . b. Alat pengumpulan	a. Implementasi bermain peran menggunakan 4 pijakan bermain b. Hasil dari metode bermain peran dalam mengoptimalkan sosial	a. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif b. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah	a. Fokus penelitian hanya Mendeskripsikan tentang pengoptimalan sentra bermain peran dalam sosial emosional anak usia dini Sedangkan penelitian yang akan datang

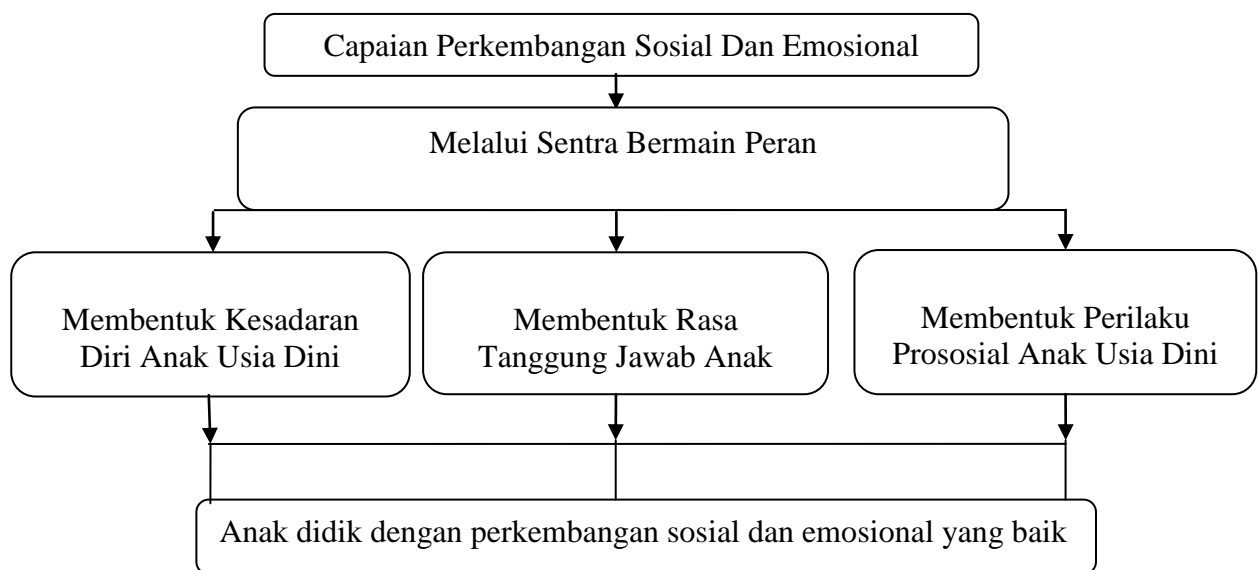
	<p>Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta , Skripsi : Program studi pendidikan islam anak usia dini, FTIK, Universitas Islam Negeri Sunan Kaijaga Yogyakarta</p>	<p>data yang dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. c. Keabsahan data menggunakan triangulasi</p>	<p>emosional anak dibuktikan dengan anak berkembang sangat baik, seperti mampu bertanggung jawab, bekerja sama, mengelola emosi secara wajar c. Faktor pendukung adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru serta orang tua wali murid, sarpras, media permainan. Faktor penghambat kurangnya waktu atau jadwal dalam kegiatan bermain sentra peran, media dan bahan yang sesuai tema sangat sulit didapat.</p>	<p>observasi, wawancara, dan dokumentasi</p>	<p>terfokus pada memaksimalkan pencapaian perilaku anak sesuai STPPA sosial dan emosional anak usia dini yaitu kesadaran diri anak, rasa tanggung jawab, dan sikap prososial.</p>
--	--	---	--	--	---

Untuk penelitian Dengan judul “Capaian Perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Sentra Bermain Peran pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Muslimat NU Khadijah I Tulungagung” ini merupakan penelitian yang berbeda yang merupakan penguatan dari penelitian terdahulu tetapi memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dan menggunakan metode bermain peran dalam pengaplikasian pencapaian perkembangan sosial dan emosional anak dan yang membedakan dengan peneliti adalah saah satu penelitian terdahulu dalam pengembangan aspek perkembangan hanya pada perkembangan sosial saja dan capaian yang ingin dikembangkan berbeda kalau untuk penelitian terdahulu capaian yang ingin dikembangkan yaitu semua aspek kalau untuk peneliti hanya fokus pada aspek sosial dan emosional saja sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkemabngan Anak Usia Dini (STPPA). Adanya persamaan akan dijadikan penulis sebagai bahan referensi untuk mengerjakan penelitian.

D. Paradigma Penelitian

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan diatas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa dalam capaian perkembangan sosial dan emosional melalui sentra bermain peran terdapat pengaruh terhadap hasil penerapan aspek perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini.

Bagan 2.1
Paradigma Penelitian



Pada dasarnya, dalam suatu penelitian deskriptif, peneliti ingin mengetahui sebuah fenomena yang ada dilapangan secara mendalam. Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan tentang capaian perkembangan sosial dan emosional melalui sentra bermain peran dalam memaksimalkan kesadaran diri anak, rasa tanggung jawa, dan sikap prososial anak. Peneliti ingin mengetahui secara mendalam mengenai gambaran umum capaian perkembangan dalam memaksimalkan aspek perkembangan sosial dan emosional anak usia dini di dalam pembelajaran tentunya tidak mudah dilakukan maka dari itu perlu model pembelajaran yang sesuai yaitu dengan bermain peran sehingga anak usia dini dapat memaksimalkan aspek perkembangan sosial dan emosionalnya dengan baik.