

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada rentang usia 6 tahun, anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka ini merupakan masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Ambara, 2014).

Anak dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan norma, etika dan berbagai hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan juga isinya ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat. Interaksi anak dengan benda diperlukan agar anak dapat mengembangkan kepribadian watak dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, dan sosial yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya (Khadijah, 2015). Oleh karena itu anak dengan usia dini pada umumnya membutuhkan pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK).

Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan cara alamiah anak untuk

mengenali diri sendiri dan lingkungannya. Melalui pendekatan bermain anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni. Pada prinsipnya, bermain mengandung makna yang menyenangkan dan mengasyikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri daripada hasil akhir, kontiniu memproses pengalaman baru untuk membentuk, memproses, memperluas dan mengorganisasi struktur mental sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukan metode belajar sambil bermain yang cocok untuk anak (Husnah dan Hasanah, 2019).

Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa (Hildebrand dalam Maimunah, 2012). Metode pembelajaran bermain peran merupakan metode yang sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan keadaan nyata (Gintings, 2016).

Bermain peran merupakan salahsatu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran merupakan sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri, meningkatkan ketrampilan, menunjukkan perilaku kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku. Bermain peran merupakan alat belajar yang mengembangkan keterampilan-

keterampilan dan pengertian–pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi – situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya (Corsini, 2001 dalam Rachmawati, 2014).

Melalui bermain peran, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2012). Melalui sosiodrama dan bermain peran mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain sehingga mereka dapat memahami perasaan orang lain dan toleransi (Roestiyah, 2008).

Di sisi lain, setiap orang pasti mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya. Perkembangan ini meliputi seluruh bagian dengan keadaan yang dimiliki, baik yang bersifat konkret maupun bersifat abstrak. Jadi arti dari peristiwa perkembangan itu, khususnya perkembangan manusia, tidak hanya tertuju pada aspek psikologis saja, tetapi juga aspek biologis. Perkembangan merupakan suatu perubahan dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional (Susanto, 2011).

Perkembangan sosial mulai agak kompleks ketika anak menginjak tahun awal masuk Taman Kanak-kanak. Pada masa–masa tersebut, anak–anak sudah memulai permainan sejenis, bermain sambil melihat temannya bermain kemudian bermain bersama, pola-pola bermain sosial tersebut menurut Vygotsky dan

Bandura dapat menentukan perkembangan kognitif, sehingga melahirkan teori belajar sosial (Rahman, 2002).

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma dalam masyarakat (Nurmalitasari, 2015). Selain hal tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak adalah keluarga, kematangan, status sosial ekonomi, pendidikan, emosi, mental dan lingkungan belajar (Hijriati, 2019).

Kegiatan bermain peran yang dilakukan dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yaitu mau bekerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya, serta berbicara dengan teman sebaya tentang rencana dalam bermain (Rachmawati, 2014).

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa metode bermain peran sangat dibutuhkan pada anak usia 5-6 tahun yang dapat mengembangkan sosial emosional sehingga berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin mengkaji lebih mendalam melalui penelitian menggunakan kajian literatur yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”.

## **1.2 Batasan Masalah**

Untuk menghindari perbedaan persepsi dalam pembahasan ini, peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yang dapat diperoleh terdiri dari manfaat praktis dan manfaat teoritis yang diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam perkembangan ilmu pendidikan tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui metode bermain peran dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dan dunia pendidikan khusus PG PAUD.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

##### a. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan manfaat yang besar bagi penulis untuk memahami lebih mendalam tentang perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dalam metode bermain peran.

b. Bagi Guru PAUD

Melalui penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru PAUD untuk dapat memilih dan menerapkan metode pembelajaran melalui bermain peran bagi anak usia dini.

