

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Metode Bermain Peran**

##### **2.1.1 Pengertian Metode Bermain Peran**

Bermain peran disebut juga main simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak pada usia 3-6 tahun (Tedjasaputra, 2011). Pendapat lain sebagaimana dikemukakan Majid (2014) menyatakan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang diangkat untuk bermain peran misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

Metode bermain peran didefinisikan sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Hamdayama, 2016). Sementara Hidayah (2013) mengemukakan bahwa metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep.

### 2.1.2 Tujuan Dan Manfaat Metode Bermain Peran

Menurut Mulyasa (2012) bahwa hakikat bermain peran dalam pendidikan karakter terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pendidikan karakter, diharapkan peserta didik dapat :

1. Mengeksplorasi perasaan-perasaannya
2. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
4. Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Sementara Hamalik (2011) menyatakan bahwa tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar adalah:

1. Mengembangkan keterampilan interaktif dan reaktif siswa melalui kegiatan siswa yang memerankan peran tertentu sesuai dengan kenyataan.
2. Belajar melalui peniruan dimana siswa menyamakan dengan pelaku sebenarnya.
3. Belajar melalui balikan dimana para pengamat mengomentari para pemegang peran agar perilaku keterampilan lebih mendasar.
4. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan agar para siswa dapat memperbaiki keterampilan mereka dalam penampilan berikutnya.

Manfaat kegiatan dengan metode bermain peran adalah untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional. Penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya. Anak dapat

mengekspresikan berbagai macam emosinya serta bersosialisasi dengan temannya saat bermain peran, tanpa takut, malu atau ditolak oleh lingkungannya. Dalam melakukan kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosinya serta bersosialisasi dengan temannya saat bermain peran, tanpa takut, malu atau ditolak oleh lingkungannya. Ia juga dapat mengekspresikan emosinya yang terpendam karena tekanan sosial. Dalam bermain peran anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih. Dengan demikian banyak anak bisa mengekspresikan perasaannya setelah dilakukan eksperimen dengan metode bermain peran (Kartikasari, 2014).

### **2.1.3 Jenis-Jenis Bermain Peran**

Erikson dan Vygotsky yang dikutip oleh Mutiah (2010) menyatakan bahwa ada dua jenis bermain peran, yaitu :

1. Bermain peran skala makro yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema seputar kehidupan nyata)
2. Bermain peran skala mikro yaitu anak memegang atau menggerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak main peran mikro belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Dalam bermain peran mikro, anak-anak belajar menjadi saudara, memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil seperti rumah-rumahan, tempat tidur mini (seperti bermain boneka barbie). Biasanya mereka akan membuat percakapan sendiri.

#### 2.1.4 Langkah–Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran

Sukmadinata dan Syaodih (2012) mengemukakan bahwa langkah–langkah pelaksanaan pembelajaran bermain peran yang dapat digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran bermain peran adalah :

1. Memperkenalkan masalah dan memilih pemain
  - a. Memperkenalkan dan menjelaskan masalah
  - b. Menjelaskan permainan peran, menguraikan peran
  - c. Memilih pemegang peran
2. Mempersiapkan permainan dan pengamat
  - a. Menjelaskan urutan langkah, menegaskan peranan dan penjiwaan peranan
  - b. Membagi tugas pengamatan dan apa yang diamati.
3. Melaksanakan permainan
  - c. Tiap pemeran memainkan perannya
  - d. Pengamat melakukan pengamatan
4. Diskusi dan evaluasi
5. Permainan ulangan
6. Tindak lanjut

Sedangkan Zaini, dkk (2008) mengemukakan bahwa mengorganisasi bermain peran dalam tiga fase yang berbeda, yaitu :

## 1. Perencanaan dan persiapan

Perencanaan yang matang merupakan kunci sukses dalam bermain peran. Hal – hal yang perlu diperhatikan guru sebelum memasuki kelas dan memulai bermain peran antara lain :

### a. Mengetahui peserta didik

Semakin guru mengetahui peserta didik, maka semakin besar peluang keberhasilan bermain peran. Hal yang perlu dipertimbangkan adalah jumlah peserta didik disesuaikan dengan ruang yang tersedia dan jumlah peran yang ada, pengetahuan siswa mengenai materi atau skenario yang akan diperankan, siswa sudah memiliki pengalaman terdahulu mengenai bermain peran sehingga guru tahu mana siswa yang harus diberikan peran seperti apa, usia siswa akan berpengaruh pada pengalaman hidup siswa, latar belakang siswa, minat dan kemampuan siswa bersesuaian dengan materi yang akan diperankan, dan kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi dan bekerjasama dalam timnya.

### b. Menentukan tujuan pembelajaran

Adanya tujuan pembelajaran sangat penting sebelum pembelajaran dimulai agar pembelajaran memiliki fokus yang jelas dan peserta didik mengetahui apa yang harus mereka lakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

- c. Waktu penggunaan bermain peran.
- d. Pendekatan bermain peran.

Terdapat tiga pendekatan yang umum dalam permainan bermain peran, yaitu:

1) Bermain peran sederhana

Tipe ini hanya membutuhkan sedikit persiapan sehingga cocok dikolaborasikan dengan metode mengajar yang lain. Peserta didik akan memerankan secara spontan skenario yang telah diberikan sebelumnya secara berpasangan.

2) Bermain peran sebagai latihan

Bermain peran tipe ini memerlukan keterampilan dan persiapan. Peserta didik harus berlatih terlebih dahulu dan membutuhkan banyak waktu.

3) Bermain peran yang diperpanjang

Peserta membutuhkan briefing skenario peran mereka sendiri. Waktu pelaksanaannya panjang berkisar satu jam sampai lebih dari satu hari.

e. Mengidentifikasi skenario

Pilihan skenario akan bergantung pada minat, fokus materi, serta pengalaman guru dan peserta didik. Konstruksi skenario harus diperhatikan dengan seksama untuk menghindari orang atau peristiwa yang stereotip (meniru).

f. Menempatkan peran

Membuat daftar peran yang mungkin sangat berguna dalam mengidentifikasi interaksi yang memungkinkan, jalur komunikasi yang pokok, serta perspektif untuk melihat itu.

g. Guru berpartisipasi sebagai pemeran atau pengamat

h. Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik

Sebelum melakukan bermain peran harus dipertimbangkan dulu berbagai keadaan yang berkenaan dengan sesuatu yang bersifat fisik. Hal – hal yang perlu dipertimbangkan antara lain luas ruangan, letak kursi dan meja dapat dipindahkan atau tidak, suara yang ditimbulkan saat permainan dilakukan dan sebagainya.

i. Merencanakan waktu yang baik

Alokasi waktu dianjurkan bagi diskusi pendahuluan, pemeranan dan refleksi adalah 1 : 2 : 3 atau sekitar 6 menit : 14 menit : 20 menit.

j. Mengumpulkan sumber informasi yang relevan

Guru dan peserta didik mungkin perlu meneliti informasi – informasi yang dapat membawa mereka pada permasalahan yang dibahas serta memberi kontribusi pada skenario yang akan diperagakan. Di awal, guru dapat menggambarkan dengan singkat situasi, atau meminta peserta didik untuk melihat atau mengingat suatu program televisi, baik berupa iklan, dokumenter atau video dari situasi yang khusus.

## 2. Interaksi

Langkah – langkah dalam mengimplementasikan rencana ke dalam aksi :

- a. Membangun aturan dasar sejak awal pelaksanaan bermain peran.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran dari bermain peran pada siswa agar siswa–siswa fokus pada pelaksanaan dan bisa mengevaluasi tingkat keberhasilan yang dicapai.
- c. Membuat langkah – langkah yang jelas agar siswa memahami apa yang akan mereka peragakan.
- d. Mengurangi ketakutan tampil di depan publik agar siswa tidak merasakan cemas saat harus memperagakan perannya di depan teman – temannya.
- e. Menggambarkan skenario atau situasi secara verbal, lisan ataupun tertulis agar siswa memiliki gambaran akan perannya masing – masing.
- f. Mengalokasikan peran dimana guru memilih siapa yang jadi pemeran utama, bisa secara acak maupun terencana.
- g. Memberi informasi yang cukup, misalnya informasi yang dibutuhkan semua peserta, tambahan informasi bagi orang atau kelompok tertentu saja, informasi yang diberikan ketika bermain peran berlangsung dan informasi tentang macam hubungan diantara orang – orang yang terlihat.
- h. Menjelaskan peran guru dalam bermain peran.
- i. Memulai bermain peran secara bertahap mulai dari “*ice breaker*” atau permainan, berdiskusi mengenai materi atau topik tertentu lalu sebagian siswa berperan sebagai dirinya sendiri atau tokoh tertentu, kemudian



siswa mengandaikan dirinya sebagai tokoh dalam topik atau materi tersebut.

- j. Menghentikan bermain peran dan memulai kembali jika diperlukan.
- k. Guru bertindak sebagai pengatur waktu agar siswa tau kapan harus memulai dan mengakhiri perannya.

### 3. Refleksi dan evaluasi

Tahap terakhir ini sering disebut “*debriefing*” yaitu melakukan refleksi dan evaluasi. Guru biasanya memberi kesempatan untuk refleksi di tengah kegiatan atau di akhir kegiatan. Refleksi ini berkaitan dengan identifikasi, klarifikasi, dan analisa terhadap materi atau topik yang dibahas. Namun refleksi yang kompleks ini biasanya dilakukan di akhir kegiatan. Langkah – langkah yang dapat dilakukan untuk melakukan evaluasi dimulai dari membawa peserta didik keluar dari perannya, kemudian meminta masing–masing siswa mengekspresikan pengalamannya, memberikan ide–ide, memfasilitasi analisis dalam kelompok, melakukan evaluasi bersama–sama dan menyusun agenda untuk rencana kedepan.

#### 2.1.5 Kelebihan Dan Kelemahan Pembelajaran Bermain Peran

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan serta kekurangan dan menurut Hamdayama (2016) bahwa kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran adalah :

- 1. Kelebihan Metode Bermain Peran
  - a. Melibatkan seluruh peserta didik sehingga setiap peserta didik mempunyai kesempatan untuk ikut berpartisipasi dalam hal kerja sama.

- b. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi
  - c. Merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
  - d. Evaluasi terhadap pemahaman siswa dapat dilakukan guru melalui pengamatan saat permainan dilakukan.
  - e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.
2. Kekurangan Metode Bermain Peran
- a. Peserta didik yang tidak mengikuti permainan karena tidak mendapatkan peran menjadi kurang aktif.
  - b. Memakan banyak waktu.
  - c. Memerlukan tempat yang luas.
  - d. Dapat mengganggu kelas yang lain karena suara tepuk tangan penonton/pengamat.

Adapun cara untuk mengatasi kelemahan dalam bermain peran menurut

Sagala (2012) adalah:

1. Guru harus menerangkan kepada anak, bahwasanya dengan metode bermain peran ini diharapkan anak lebih terampil dalam berbahasa karena guru menunjuk anak untuk berkomunikasi dengan anak lain.
2. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak.
3. Agar anak dapat memahami peristiwa yang dilakukan, guru harus bias menceritakan sembari mengatur adegan pertama

4. Materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.

## **2.2 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun**

### **2.2.1 Pengertian Perkembangan Sosial Emosional**

Lawrence E. Shapiro mengemukakan bahwa emosi sifatnya psikis atau kejiwaan, maka emosi hanya dapat dikaji melalui letupan-letupan emosional atau gejala-gejala dan fenomena-fenomena seperti kondisi sedih, gembira, gelisah, benci dan lain sebagainya (Suyadi, 2015).

Menurut Amiruddin (2016) bahwas perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan harapan sosial. Perkembangan sosial dapat dimaknai pula sebagai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya, bagaimana anak tersebut 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.

Sementara itu Suyadi (2015) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan Christiana (2012) mengemukakan bahwa perkembangan sosial dan emosi adalah proses berkembangnya kemampuan anak untuk menyesuaikan diri terhadap dunia sosial

yang lebih luas. Dalam proses perkembangan ini anak diharapkan mengerti/memahami orang lain yang berarti mampu menggambarkan ciri- cirinya, mengenali apa yang dipikirkan, dirasa dan diinginkan serta dapat mendapatkan diri pada sudut pandang orang lain tersebut tanpa kehilangan dirinya sendiri. Sedangkan Ambara, dkk (2013) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.

Menurut Sermal Pohan yang dikutip oleh Asrul dan Syukri (2016) mengemukakan bahwa sudah tampak jelas perkembangan sosial anak usia prasekolah ketika berumur sekitar empat tahun. Hal ini disebabkan oleh aktifnya hubungan anak dengan teman sebayanya. Ciri-ciri umum perkembangan sosial anak usia dini adalah:

1. Anak sudah mengenal aturan, baik lingkungan keluarga maupun ketika bermain
2. Anak sudah mulai tunduk kepada aturan
3. Anak sudah mulai menyadari hak dan kepentingan orang lain
4. Anak mulai dapat bermain dengan teman-temannya (pergroup). Perkembangan sosial anak tersebut sangat dipengaruhi oleh iklim sosial psikologi baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan TK. Melalui hubungan sosial ini, anak akan banyak belajar sehingga memperoleh banyak pengalaman. Hal ini akan sangat membantu memupuk kreatifitas anak yang sangat dibutuhkan dalam hidupnya kelak

Tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia 5- 6 tahun yaitu bersikap kooperatif dengan teman, mengekspresikan emosi yang sesuai

dengan kondisi yang ada (senang- sedih- antusias dan sebagainya) serta mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (Depdiknas, 2011).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan anak Usia Dini tentang Indikator Ketercapaian sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Memerlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.
2. Memerlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat).
3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).
4. Tahu akan haknya.
5. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan).
6. Mengatur diri sendiri.
7. Bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.
8. Bermain dengan teman sebaya.
9. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar.
10. Berbagi dengan orang lain.
11. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain.
12. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah).
13. Bersikap kooperatif dengan teman.

14. Menunjukkan sikap toleran.
15. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih, antusias).
16. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (Mendikbud, 2014).

### **2.2.2 Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Emosional Anak**

Emosi pada masa awal kanak-kanak sangat kuat. Anak memiliki ciri-ciri emosi yang khas dijenjang perkembangannya. Ciri-ciri emosi pada masa kanak-kanak tersebut adalah :

1. Reaksi emosi pada anak-anak muncul dengan intensitas yang sangat kuat.
2. Reaksi emosi sering kali muncul pada setiap peristiwa, dan dengan cara yang diinginkan oleh anak. Reaksi emosi yang dimunculkan anak sering kali belum memperhitungkan tentang pengharapan lingkungan sosial. Namun demikian hal ini akan berubah seiring pengalaman yang dilalui oleh anak.
3. Reaksi emosi yang dimunculkan anak
4. Sangat mudah mudah berbuah. Anak dapat sangat gembira pada suatu kondisi dan dengan tiba-tiba marah pada kondisi lainnya.
5. Reaksi anak bersifat individual. Reaksi emosi muncul dengan cara unik dan mencerminkan ekspresi individual anak terhadap suatu peristiwa tertentu.
6. Keadaan emosi anak dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkan.

Adapun ciri-ciri reaksi sosial pada anak usia dini adalah:

- a. Membuat kontak sosial dengan orang diluar rumahnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan sosial.
- b. Hubungan dengan orang dewasa. Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orangtua maupun guru. Mereka selalu berusaha untuk saling berkomunikasi dan menarik perhatian orang dewasa.
- c. Hubungan dengan teman sebaya. Anak mulai bermain bersama, mereka tampak mulai mengobrol selama bermain memilih teman untuk bermain, mengurangi tingkah laku bermusuhan (Nugraha dan Rachmawati, 2014).

### **2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Pada Anak**

Berbagai pendapat ahli menyatakan terkait faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak. Menurut Hijriati (2019) bahwa perkembangan sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

#### **1. Keluarga**

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosial anak (Susanto, 2017).

#### **2. Kematangan**

Bersosialisasi memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.

3. Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan keluarga dalam lingkungan masyarakat. Dalam kehidupan anak senantiasa menjaga status sosial anak dan ekonomi keluarganya. Dalam hal tertentu, maksud menjaga status sosial keluarganya itu mengakibatkan menempatkan dirinya dalam pergaulan yang tidak tepat.

4. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Pendidikan dalam arti luas harus diartikan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat dan kelembagaan.

5. Kepastian mental: emosi dan intelegensi

Kemampuan berpikir mempengaruhi banyak hal seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan bahasa secara baik. Pada kasus tertentu, seorang jenius atau superior, sukar untuk bergaul dengan kelompok sebaya, karena pemahaman mereka telah setingkat dengan kelompok umur yang lebih tinggi. Sebaliknya kelompok umur yang lebih tinggi (dewasa) tepat menganggap dan memperlakukan mereka sebagai anak-anak (Bahri, 2006).

Sedangkan Dewi dkk (2017) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak adalah :

1. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap terhadap berbagai aspek perkembangan sosial.



## 2. Kematangan

Kematangan untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain.

## 3. Status sosial ekonomi

Status sosial ekonomi banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dengan masyarakat. Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah.

## 4. Kapasitas mental, emosi dan intelegensi adalah kemampuan berpikir dapat banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah dan bahasa. Perkembangan emosi dapat berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak.

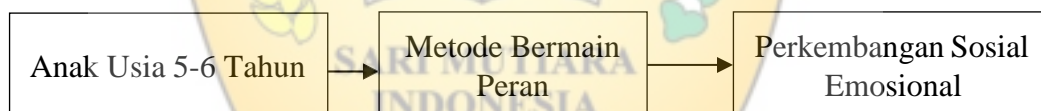
Sementara Setiawan dalam Tirtayani, dkk (2014) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak prasekolah atau TK adalah:

1. Pengaruh keadaan individu sendiri, seperti usia, keadaan fisik, intelegensi;
2. Konflik-konflik dalam proses perkembangan
3. Sebab-sebab lingkungan, seperti lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal, dan lingkungan sekolah.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Sosial emosional anak dalam pembelajaran di sekolah memerlukan pengarahan dan stimulus dari seorang guru, oleh karena itu guru diharapkan dapat memfasilitasi perkembangan tersebut dengan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak agar perkembangan anak dapat berkembang secara

optimal. Agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional yang baik, salahsatunya guru dapat menerapkan salah satu jenis pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran (sosiodrama). Metode Bermain peran disebut juga main simbolik, *role play*, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berpikir dan berfikir secara objektif (Latif dkk, 2014), sehingga berdasarkan beberapa teori yang ditampilkan tentang metode bermain dan perkembangan sosial emosional pada anak dapat diketahui bahwa adanya pengaruh metode bermain dan perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun dan secara ringkas dapat dilihat pada gambar kerangka berpikir berikut ini:



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**