

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Pasal 1 ayat 14 pada Undang-undang 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini (AUD) pada rentan usia 0-6 tahun dan memberikan insentif untuk menunjang perkembangannya ditetapkan bahwa ini adalah kegiatan instruksional untuk tujuan tersebut mendorong perkembangan intelektual untuk menjadi bekal dalam pendidikan selanjutnya (Fadlilah, 2016). Namun, dibanyak negara, anak usia dini didefinisikan sebagai kelompok orang yang berusia antara 0-8 tahun, hal ini dikemukakan oleh NAEYC (*National Association Education for Young Children*) (Hamzah, 2015). Pada usia 0-6 tahun anak memasuki pada periode keemasan atau sering disebut dengan *golden age* dimana pada masa ini sangat menentukan bagaimana anak dimasa yang akan mendatang (Mahyumi Rantina, 2020).

Pendidikan anak usia dini diberikan sebelum jenjang Pendidikan dasar, menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pada pasal 28. Oleh karena itu, Pendidikan harus diberikan kepada anak-anak sejak lahir hingga mereka berusia enam tahun. Namun, pasal 4 Undang-Undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (Etivali & Alaika M, 2019). Pendidikan adalah masa yang sangat

dasar ditunjukkan anak usia dini untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan dan kepribadian mereka dengan memberikan mereka stimulus yang sesuai. Pertumbuhan dan perkembangan anak untuk memastikan bahwa anak pada akhirnya mampu kerjasama dengan teman sebayanya, mudah berinteraksi, dan mampu mengungkapkan pendapatnya di depan orang lain (Novia & Nurhafizah, 2020).

Pada masa ini adalah periode anak yang penting dan memerlukan perhatian yang tepat sejak awal. Banyak pakar pendidikan yang menyatakan bahwa tahapan ini masa ini waktu yang sangat krusial bagi perkembangan anak yang sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan mereka di masa depan. Pada rentang anak usia dini 0-6 tahun mereka memiliki dunia sendiri dan mempunyai karakteristik yang khas sehingga sangat berbeda dengan orang dewasa. Mereka aktif, penuh energi, rasa ingin tahu tentang keseluruhan yang diketahui dan didengar seolah mereka merasa tidak ingin jika tidak belajar (Nurfadilah, 2021).

Anak usia dini mempunyai ciri-ciri tersendiri sehingga menjadikan mereka berbeda dari fase usia lainnya, beberapa ciri khas anak yaitu rasa ingin tahu, menjadi individu unik, suka berimajinasi dan berfantasi, memiliki waktu yang sangat banyak untuk belajar, memiliki sifat yang egosentris, serta mempunyai konsentrasi yang sangat pendek, sehingga menjadikan mereka makhluk sosial, manusia memiliki kebutuhan bawaan untuk berinteraksi dan berhubungan dengan sesamanya. Kebutuhan ini mendorong untuk membentuk kelompok dan komunitas, dimana anak dapat saling membantu dan mendukung satu sama lain. Selain itu, ada juga titik kritis anak, yaitu : menirukan segala hal, memerlukan latihan yang rutin, mempunyai kebutuhan untuk bertanya

untuk memperoleh jawaban, dan juga cara berfikir anak yang kritis sehingga dapat disebut berbeda dengan pemikiran orang dewasa, dll (Amini, 2014).

Periode perkembangan otak yang sangat *sensitive* pada manusia terjadi pada masa anak usia dini, sehingga hal ini menjadi penting karena hal tersebut merupakan fondasi dari pemahaman yang lebih mendalam. Anak memiliki rangsangan yang cukup peka terhadap hal baru serta memberikan pengalaman yang berdampak besar pada perkembangan dimasa mendatang. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif, arahan yang baik, serta lingkungan yang mendukung dengan baik sangat penting pada saat ini. Pada tahap ini perkembangan sosial menjadi fokus utama, karena mereka memulai interaksi sosial dan belajar mengelola emosi mereka dengan mandiri (Harianja et al., 2023).

Perkembangan sosial merupakan fase penyesuaian diri baik secara norma sosial maupun tradisi yang ada dilingkungan salah satunya pada fase anak usia dini. Perkembangan sosial anak tidak hanya pendewasaan akan tetapi juga dari pembelajaran. Oleh karena itu, menciptakan kondisi yang aman serta memberikan ruang belajar sangat berharga melalui pengkoordinasian yang tepat maka fungsi sosial akan berkembang (Hidayah et al., 2022).

Keterampilan sosial merupakan bentuk dari seseorang bersosialisasi dengan orang lain, baik secara verbal maupun non verbal. Banyak jenis perilaku biasanya menunjukkan keterampilan sosial, pertama adalah perbuatan apapun yang berhubungan antara diri sendiri yang bersifat *intrapersonal*, misalnya mengendalikan perasaan atau emosi, dll. Kedua, perbuatan dalam hubungan dengan orang lain yang bersifat *interpersonal*, misalnya mengawali

bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Ketiga, perbuatan berhubungan dengan sekolah, seperti mengikuti aturan serta mengikuti instruksi guru (Istianti, 2018).

Hasil wawancara awal dengan guru sentra bermain peran di TK A (Al-Lathif, Ar-Rosyid, As-Salam) pada TK Khadijah Surabaya masih menghadapi beberapa permasalahan dalam perkembangan sosial terkhusus anak usia 4-5 tahun. Anak pada TK tersebut belum dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu, mereka juga belum dapat berbagi mainan karena anak memiliki sikap *egosentrisme*, dan belum bisa berkomunikasi dengan temannya, sehingga anak-anak masih bermain semaunya sendiri tidak sesuai dengan interuksi guru. Hal ini menyebabkan anak-anak sering bermain sendiri dan belum belajar berinteraksi dengan dunia luar secara harmonis. Solusi yang sudah dilakukan guru yaitu membagi anak dalam beberapa kelompok sehingga anak yang selalu bersama teman yang sama bisa dipisah dan anak diharapkan mampu bermain dengan teman yang lainnya. Serta diarahkan bahwasanya media yang telah disediakan jika habis maka bergantian dengan temannya.

Kegiatan yang sangat cocok untuk dilakukan oleh anak yaitu bermain. Dimana kegiatan bermain bagi anak adalah kegiatan yang dianggap oleh mereka sama seperti bekerja atau belajar orang dewasa. Bermain juga dapat menjadikan sarana bagi anak untuk mengubah energi potensial pada diri anak akan membentuk berbagai penguasaan di masa mendatang. Pengalaman terkait lingkungan sekitar dapat diperoleh melalui kegiatan bermain anak. Bermain juga dapat memberikan stimulasi rancangan terhadap berbagai tugas yang

sangat berpengaruh dalam mencari keluar dari suatu masalah nantinya (Nurhayati et al., 2021).

Kegiatan bermain peran ialah permainan dimana anak mengikuti atau meniru aktivitas orang yang ada di sekitar untuk memerankan karakter, properti, dan peran tertentu. Kemauan serta keinginan anak untuk mengikuti orang lain akan ditanamkan melalui kegiatan tersebut. Anak-anak juga dapat mengembangkan daya khayal atau imajinasi serta menghayatan dalam kegiatan. Tujuan dari kegiatan bermain peran yaitu untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, inovatif, bersosialisasi, kemampuan berbahasa verbal dan non verbal, serta perasaan empati dan kemampuan berfikir objektif (Harianja et al., 2023).

Metode dalam kegiatan bermain peran berfungsi untuk membentuk *interpretasi* tentang kemampuan sosial serta menanamkan interaksi verbal setidaknya dengan individu lainnya. Aktivitas ini dapat mendukung anak dalam memahami hingga mendalam tentang diri mereka sendiri, keluarga, serta lingkungan sosial di sekitarnya. Selain itu, metode ini memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya, seperti mengatasi rasa takut melalui peran-peran yang mungkin dianggap menakutkan oleh mereka (Hidayah et al., 2022).

Kegiatan bermain peran memungkinkan imajinasi anak berfungsi dengan baik dan memungkinkan mereka mengembangkan seseorang atau sesuatu yang diambil dari pengalaman sehari-hari mereka bahkan dari karakter sesuai dengan keinginan mereka. Dalam kegiatan bermain peran bahwa

kegiatan ini dimainkan dimana dapat berkomunikasi satu sama lain. Hal ini memungkinkan perkembangan keterampilan sosial dalam kegiatan bermain peran. Anak bisa memperoleh pengalaman hidup yang sangat berharga melalui kegiatan bermain peran dengan teman-temannya. Bertukar pengetahuan serta wawasan adalah hal penting dalam kegiatan bermain peran (Halifah, 2020).

Bermain peran *makro* yang juga sering disebut dengan istilah-istilah seperti bermain simbolik, *role*, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau bermain drama merupakan suatu pendekatan dalam menyalurkan pengetahuan atau materi pembelajaran kepada anak. Metode ini melibatkan anak sebagai pemeran aktif dan memanfaatkan alat-alat bermain peran yang berukuran sebenarnya. Dengan demikian, istilah “*makro*” dalam konteks ini merujuk pada partisipasi anak langsung dalam memerankan suatu peran menggunakan peralatan bermain yang besar atau sesuai ukuran aslinya, berbeda dengan penggunaan alat permainan miniatur (Fauziah et al., 2020). Bermain peran *mikro* didefinisikan sebagai aktivitas dramatisasi yang menggunakan alat-alat permainan berskala kecil atau miniatur, seperti boneka mini, rumah-rumahan mini, dan sejenisnya. Kegiatan bermain peran berskala kecil ini dapat diimplementasikan baik di lingkungan dalam maupun di luar ruangan. Bahkan, alat permainan yang tersedia di sentra bermain peran luar ruangan dapat dimanfaatkan dalam konteks bermain peran *mikro* di dalam ruangan (Yuliani Nurani, 2016).

Dalam TK Khadijah Surabaya menyediakan fasilitas sentra bermain peran *makro* yang dirancang untuk mendorong imajinasi dan pemahaman anak-anak tentang berbagai peran dalam kehidupan sehari-hari. Di sentra ini, anak-

anak memiliki kesempatan untuk secara aktif memerankan berbagai karakter menggunakan perlengkapan bermain berukuran sesungguhnya, seperti peralatan rumah tangga, kostum profesi, dan alat peraga lainnya. Keberadaan sentra bermain peran *makro* ini menjadi salah satu upaya TK Khadijah Surabaya dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus menstimulasi perkembangan sosial emosional, bahasa anak melalui pengalaman bermain yang *otentik*.

Meskipun banyak penelitian yang mengulas pentingnya kegiatan bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini, akan tetapi terdapat kesenjangan yang signifikan terkait implementasi kegiatan tersebut secara praktis dalam konteks Pendidikan. Beberapa studi, seperti yang telah diungkapkan oleh (Chambers et al., 2010) dalam jurnal "*Early Childhood Education Journal*" menunjukkan bahwa meskipun kegiatan ini dapat merancang kurikulum yang efektif. Selain itu, terdapat kekurangan dalam dokumentasi mengenai metode evaluasi yang dapat mengukur dampak *konkrit* dari kegiatan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Hal ini menciptakan tantangan bagi pendidik dalam merancang program yang *komprehensif* dan berbasis bukti. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk eksplorasi lebih lanjut dan pengembangan strategi yang lebih terarah dalam menerapkan kegiatan bermain peran.

Dalam konteks penelitian yang dilakukan, fokusnya yaitu pada implementasi kegiatan bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Walaupun ada sejumlah penelitian sebelumnya yang telah membahas tentang kegiatan bermain peran dan pengaruhnya terhadap

kemampuan sosial. Sebagian besar dari penelitian tersebut cenderung terbatas pada aspek tertentu saja, misalnya hanya dilingkungan keluarga atau pada kelompok usia tertentu. Penelitian yang dilakukan bertujuan dalam mengeksplorasi lebih dalam tentang kegiatan bermain peran dapat diterapkan sesuai spesifik dalam konteks PAUD.

Penelitian ini akan menambah dengan melihat implementasi kegiatan bermain peran dalam berbagai konteks taman kanak-kanak serta faktor pendukung dan faktor penghambat nya terhadap perkembangan kemampuan sosial anak usia dini secara lebih *holistik*. Dalam pengambilan data juga dilakukan wawancara dengan pendidik dan pengamatan secara langsung. Dengan demikian, meskipun ada penelitian serupa penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan memfokuskan pada implementasi yang lebih praktis.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengkonfirmasi hasil-hasil penelitian sebelumnya dalam konteks yang berbeda atau dengan metode yang berbeda. Misalnya, meskipun penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi manfaat kegiatan bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak, penelitian yang dilakukan ini akan menguji apakah hasil yang sama dapat ditemukan dalam kondisi atau kelompok yang berbeda, seperti anak-anak dari lingkungan sosial yang berbeda atau perbedaan dalam metode pengajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Kusumawati et al., 2021) dalam penelitiannya mengkaji dalam penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan keterampilan sosial AUD dengan berfokus pada kemampuan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan empati. Serta penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Siska, 2011) bahwasannya penerapan metode

bermain peran secara efektif dapat mengembangkan kemampuan sosial dan bahasa anak, lalu dengan menggunakan metode ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenai cara bersosialisasi, akan tetapi juga meningkatkan kemampuan berbicara dan komunikasi secara aktif serta menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Hafiyah & Zaini, 2022) penelitian ini merupakan upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sosem anak usia dini melalui penerapan metode bermain peran. Dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pada kelompok A TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo yang terdiri dari 20 anak. Setiap siklus penelitian melibatkan beberapa langkah-langkah antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari setiap langkah ini adalah untuk mengukur seberapa efektif metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Menurut Lev Vygotsky (Vygotsky, 1978), seorang anak dapat mengembangkan keterampilan baru melalui apa yang disebut dengan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). ZPD adalah kesenjangan antara apa yang dapat dilakukan anak secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bimbingan orang dewasa atau teman yang lebih kompeten. Dalam ZPD, anak belajar interaksi sosial dan kolaborasi. Dalam konteks bermain peran, anak-anak berinteraksi dalam situasi sosial yang menantang, namun mereka membutuhkan bimbingan dari pengasuh atau guru untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka secara optimal. Bermain peran dalam konteks ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dalam “ruang aman” di mana

mereka dapat belajar mengelola perasaan, berbicara dengan percaya diri, dan memahami perasaan orang lain.

Teori pembelajaran sosial menurut Albert Bandura dalam (Patton, 2021) menekankan pentingnya observasi serta peniruan dalam pembelajaran. Anak-anak belajar banyak tentang perilaku sosial melalui pengamatan terhadap orang lain. Ketika anak melakukan kegiatan bermain peran, maka mereka mengamati bagaimana teman sebaya atau pendidik berinteraksi, lalu meniru tersebut dalam permainan mereka.

Urgensi dalam penelitian yang akan dilaksanakan pada TK Khadijah Surabaya yaitu dibuktikan berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Desember 2024 menunjukkan bahwa mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini melalui interaksi dalam bermain peran, anak-anak dapat belajar bernegoisasi, berbagi peran, dan memahami perspektif orang lain, yang merupakan fondasi penting bagi pembentukan keterampilan sosial yang adaptif. Selain itu, kegiatan bermain peran di TK Khadijah Surabaya memfasilitasi anak dalam mengeksplorasi dan meniru berbagai interaksi sosial dan emosi yang mereka amati di lingkungan sekitar, sehingga membantu anak memahami norma sosial dan mengembangkan empati. Partisipasi aktif dalam skenario bermain peran juga mendorong anak untuk berkomunikasi secara verbal dan non-verbal, meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide dan merespons orang lain secara efektif. Sehingga menjadikan saya tertarik untuk melaksanakan pengambilan data di TK tersebut karena tempat yang relevan dan strategis untuk dijadikan objek penelitian dalam upaya memahami lebih dalam tentang bermain peran untuk mengembangkan sosial anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mempertimbangkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu Bagaimana implementasi kegiatan bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini di TK Khadijah Surabaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu pada penelitian ini mempunyai tujuan untuk secara mendalam menganalisis implementasi kegiatan bermain peran dapat diimplementasikan secara produktif dalam konteks pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan sosial di TK Khadijah Surabaya. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk mengungkapkan potensi penuh dari metode bermain peran dalam memfasilitasi perkembangan kemampuan sosial anak serta mempersembahkan kontribusi praktis bagi para pendidik anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan diatas yang telah disampaikan, manfaat penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan bahwa penelitian ini mampu menyalurkan kontribusi yang signifikan pada perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam hal pengembangan kemampuan sosial melalui kegiatan bermain peran. Dalam penelitian

ini dilakukan mengkaji implementasi kegiatan bermain peran terhadap kemampuan sosial, penelitian ini harapannya dapat memperkaya literatur yang ada mengenai penerapan kegiatan bermain peran. Hasil penelitian yang telah dilakukan juga diharapkan dapat memperdalam pemahaman tentang teori-teori perkembangan sosial dan psikologi anak, seperti teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari (Vygotsky, 1978) dan teori pembelajaran sosial dari Bandura dalam (Patton, 2021), serta relevansinya dalam ranah pendidikan anak usia dini

1.4.2 Manfaat praktis untuk pendidik dan lembaga Pendidikan

Pada penelitian ini diharapkan bahwa penelitian akan memberikan bantuan besar bagi pendidik dalam menciptakan dan menerapkan kegiatan pembelajaran yang efektif. Temuan penelitian ini akan menyajikan panduan praktis tentang implementasi kegiatan bermain peran untuk mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini, dengan demikian para pendidik dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang cara merancang skenario bermain peran yang menarik, memfasilitasi interaksi sosial anak, serta mengukur dampaknya terhadap perkembangan sosial anak

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah prinsip-prinsip fundamental yang digunakan sebagai dasar untuk membangun kerangka pemikiran dan metodologi penelitian. Asumsi ini merupakan pernyataan yang belum terbukti kebenarannya, namun dianggap valid untuk memudahkan analisis dan

interpretasi data. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa asumsi penelitiannya, antara lain kegiatan bermain peran mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan sosial pada anak usia 4-5 tahun

1.6 Definisi Istilah

- 1.6.1 Kegiatan bermain peran ialah suatu jenis permainan dimana anak-anak meniru karakter serta perilaku orang lain yang berbeda dengan dirinya sendiri. Dalam permainan ini, anak diberikan kesempatan untuk bertindak dan berbicara seolah-olah anak merupakan karakter yang sedang diperankannya, berdasarkan skenario yang dibuat oleh anak itu sendiri
- 1.6.2 Kemampuan sosial anak usia dini adalah kemampuan yang diperoleh individu dari berbagai cara bersosialisasi bersama orang lain secara baik dan tepat (Istianti, 2018)
- 1.6.3 Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun yaitu periode yang sangat penting terhadap tahapan perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Anak mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam kemampuan motorik, kognitif, dan Bahasa mereka, serta kemampuan sosial dan emosional mereka. Mereka memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dan belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan sekitarnya. Masa ini juga dikenal sebagai periode sensitif, dimana interaksi dengan orang tua, pengasuh, dan lingkungan sosial sangat mempengaruhi perkembangan dasar mereka.

Sehingga membentuk dasar keterampilan dan karakter yang mendukung mereka dalam tahap perkembangan selanjutnya.