

Implementasi Bermain Peran dalam Pengembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di RA Miftahul Hasanah

Fitria Himatul Aliyah¹, Dede Nurul Qomariah², Jenal Abidin³

¹RA Miftahul Huda Langkaplancar; fitriahimatulaliyah@stittualfarabi.ac.id

²STITNU Al Farabi Pangandaran; dedenurulqomariah2@gmail.com

³STITNU Al Farabi Pangandaran; jenal999abidin@gmail.com

Edu Happiness :

Jurnal Ilmiah Perkembangan
Anak Usia Dini

Vol 05 No 1 January 2026

Hal : 12-23

<https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v5i1.604>

Received: 01 January 2026
Accepted: 25 January 2026
Published: 31 January 2026

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2023 by the authors.
Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Abstract :

Good social interaction can support children in developing communication, empathy, and cooperation skills. One method that can be used to improve children's social interaction is role-playing. Role-playing provides opportunities for children to express themselves, understand other people's feelings, and practice social skills in a safe and supportive environment. This study aims to elaborate on how role-playing is implemented in the development of social interaction in early childhood at RA Miftahul Hasanah. The research was conducted using a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques were carried out through observation, in-depth interviews, and documentation studies. The results showed that after implementing role-playing twice, there was significant development in the social interaction skills of early childhood at RA Miftahul Hasanah. We found an increase in social interaction development when children who previously had low social interaction skills began to communicate fluently with their friends, were able to cooperate with their friends, and also had a high sense of empathy for their surroundings.

Kata Kunci : Early Childhood, Role Play, Social Interaction.

Abstrak :

Interaksi sosial yang baik dapat mendukung anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kerjasama. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak adalah bermain peran. Bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri,

memahami perasaan orang lain, dan melatih keterampilan sosial dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi bagaimana implementasi bermain peran dalam pengembangan interaksi sosial anak usia dini di RA Miftahul Hasanah. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan implementasi bermain peran sebanyak dua kali menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini di RA Miftahul Hasanah. Peningkatan perkembangan interaksi sosial yang muncul kami temukan ketika anak yang tadinya memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah, mereka

mulai lancar berkomunikasi dengan teman-temannya, mampu bekerja sama dengan temannya, dan juga memiliki rasa empati yang tinggi pada lingkungan disekitarnya.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini, Bermain Peran, Interaksi Sosial.*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memegang peran penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial. Salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut adalah bermain peran. Bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal imajinasi dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakannya (Nurbiana, et al., 2008). Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Melalui peran dalam proses pembelajaran, anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan teman yang dipilih (Halifah, 2020). Bermain peran memungkinkan peserta didik merasakan dan memahami perasaan dan emosi yang mungkin dialami dalam situasi tersebut (Harianja, et.al 2023). Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya. Dalam pembelajaran bermain peran adalah pendekatan pembelajaran dimana anak-anak atau peserta didik memerankan peran atau karakter tertentu dalam situasi yang disimulasikan. Dalam metode ini, peserta didik mengambil peran yang berbeda-beda dan terlibat dalam interaksi sosial yang memungkinkan mereka menjalankan skenario tertentu, memecahkan masalah, dan bereaksi terhadap situasi yang dihadapi (Samsudin, 2010). Lebih luas Gunarti et al. (2010) menyebutkan bahwa model bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Implementasi bermain peran dalam pendidikan anak usia dini diprediksi mampu mendorong anak untuk memahami dan mengekspresikan berbagai peran sosial, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat belajar tentang empati, kerjasama, dan komunikasi efektif, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena sejatinya bermain peran merupakan cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain

peran dengan memperagakan suatu kegiatan secara singkat dan tekanan utama pada karakter atau sifat orang (Halifah, S., 2020).

Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak. Docket dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Fitri Megasari, Jufrida, Nehru, 2014). Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Terdapat 16 nilai bermain bagi anak yaitu: 1) bermain membantu pertumbuhan anak, 2) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, 3) bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak, 4) bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai, 5) bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya, 6) bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa, 7) bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi, 8) bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik, 9) bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian, 10) bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu, 11) bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa, 12) bermain merupakan cara dinamis untuk belajar, 13) bermain menjernihkan pertimbangan anak, 14) bermain dapat distruktur secara akademis, 15) bermain merupakan kekuatan hidup, 16) bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia (Hurlock, 1997).

Interaksi sosial merupakan komponen penting dalam perkembangan anak usia dini. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan orang lain. Namun, penelitian menunjukkan bahwa banyak anak usia dini menghadapi kesulitan dalam berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya dan orang dewasa. Kondisi ini dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional dan akademik mereka di masa mendatang (Ginsburg, 2014). Penelitian Kusuma Dewi (2014) melaporkan bahwa peningkatan pembelajaran interaksi sosial melalui metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan keberanian anak dalam pembelajaran di kelas, berhasil meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran di dalam kelas, interaksi sosial anak dalam pembelajaran di kelas kelompok B.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh gambaran bahwa permasalahan yang sangat urgent untuk ditangani di RA Miftahul Hasanah yaitu tentang interaksi sosial anak, dimana siswa kesulitan dalam mengendalikan emosinya,

sulit menerima kritik atau kegagalan, dan juga anak memiliki permasalahan dalam hal berbagi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Permasalahan ini terjadi di rombel A. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut maka pihak sekolah menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajarannya. Namun, penerapan bermain peran di lingkungan sekolah ini masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan fasilitas yang mendukung dan pemahaman mendalam guru tentang metode bermain peran. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana implementasi bermain peran dapat dioptimalkan untuk mengembangkan interaksi sosial anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi bagaimana implementasi bermain peran dalam pengembangan interaksi sosial anak usia dini di RA Miftahul Hasanah.

Bahan dan Metode

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode deskriptif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian deskriptif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Pendekatan-penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Objek penelitian meliputi kepala sekolah, guru-guru, siswa dan siswi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada bulan April – Agustus 2024, yang berlokasi di RA Miftahul Hasanah, Langkaplancar, Kabupaten Pangandaran.

Hasil dan Pembahasan

Kemampuan interaksi sosial anak sebelum diimplementasikannya bermain peran di RA Miftahul Hasanah berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan ditemukan gambaran bahwa kemampuan interaksi sosial anak usia dini khususnya kelas A yang terdiri dari 15 siswa, tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari penilaian tahapan perkembangan anak, dimana terdapat 7 anak berada dalam kategori belum berkembang (BB) dan 8 anak pada kategori mulai berkembang (MB). Sebagian siswa kesulitan dalam mengendalikan emosinya, sulit menerima kritik atau kegagalan, enggan berbagi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Maka dari itu metode bermain peran dalam proses pembelajaran sebagai dapat dilakukan sehingga

menjadi salah satu upaya penanganan masalah interaksi sosial anak usia dini di sekolah, selain itu metode bermain peran juga menyenangkan dan bisa diikuti oleh semua anak guna mendukung kemampuan interaksi sosial anak bisa berkembang dengan sangat baik. Kemampuan interaksi sosial anak di RA Miftahul Hasanah Langkaplancar khususnya di kelas A masih rendah, sehingga diperlukannya suatu upaya untuk menstimulasi perkembangan kemampuan interaksi sosial anak.

Kemampuan interaksi sosial anak setelah diimplementasikannya metode bermain peran pada kegiatan pertama, menunjukkan bahwa sebagian anak masih perlu dilakukan pembiasaan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Dari 15 anak terdapat 7 yang ada dapat dikategorikan mulai berkembang dan 9 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan. Penilaian ini didapat setelah metode bermain peran dilaksanakan sebanyak satu kali. Hal ini selaras dengan hasil wawancara dengan para responden yang menyebtkan bahwa setelah metode bermain peran dilaksanakan sebanyak satu kali pada kelompok A, dari 15 anak yang ada 7 anak yang kemampuan interaksi sosialnya berada dalam kategori mulai berkembang dan 8 anak lainnya berada dalam fase berkembang sesuai harapan. Ketika responden melibatkan 7 anak yang berada dalam fase mulai berkembang secara tidak langsung dalam kegiatan tersebut, yang biasanya hanya diam saja bahkan ada yang lari menghampiri orang tuanya ketika diajak berkomunikasi dan diajak bermain bersama oleh temannya. Setelah diimplementasikannya metode bermain peran sekarang sudah mulai merespon meskipun masih malu-malu. Begitupun saat pembagian tugas secara berkelompok mereka sudah mulai bisa bekerja sama dengan temannya meskipun masih minta didampingi terus oleh orang tuanya. Sedangkan untuk 8 anak yang berada di fase berkembang sesuai harapan, mereka sudah mengerti bahwa mereka harus mampu bekerjasama supaya tugas mereka cepat selesai ketika diberikan tugas secara berkelompok. Mereka juga suka sekali menolong temannya yang sedang kesusahan, dan juga mereka mau berbagi dengan temannya. Maka dari itu saya selaku wali kelas A berencana untuk melaksanakan metode bermain peran lagi. Selain untuk membuat anak tidak bosan saat pembelajaran, tapi juga supaya perkembangan interaksi sosial anak terus berkembang menjadi lebih baik lagi.

Ini memberikan gambaran bahwa dari 15 anak terdapat 7 anak yang masih harus diberikan pembiasaan untuk berinterkasi dengan teman-temannya. Temuan kami juga menemukan bahawa ternyata salah satu faktor yang membuat anak-anak kesulitan dalam berinteraksi dengan teman-temannya karena ketika dirumah, mereka lebih sering

bermain gadget dari pada berinteraksi dengan orangtua, keluarga maupun teman-teman dilingkungan sekitar rumahnya. Ini sejalan dengan hasil wawancara dan berdiskusi dengan para orang tua siswa yang melaporkan hal serupa.

Implementasi metode bermain peran dilakukan ditahap dua. Setelah metode bermain peran dilaksanakan untuk yang ke dua kalinya, hasilnya terlihat bahwa 7 anak yang tadinya hanya ikut secara tidak langsung, sekarang mereka sangat antusias untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan tersebut. Selain antusias mengikuti kegiatan tersebut, mereka juga bermain dengan teman-temannya saat beristirahat, terbiasa mengucapkan salam ketika berpapasan dengan temannya dan juga guru, sudah mulai bisa bekerja sama dengan temannya tanpa harus ditemani lagi oleh orang tuanya ketika diberikan tugas kelompok. Bahkan mereka juga suka menawarkan bantuan kepada temannya yang terlihat sedang kesulitan.

Setelah metode bermain peran dilakukan, responden juga melihat peningkatan yang signifikan dalam cara-cara anak berinteraksi dan menyelesaikan konflik dengan teman sebayanya. Anak-anak juga selalu antusias saat bermain peran dilakukan karena peran yang digunakan tidak selalu itu-itu saja, jadi setiap kegiatan bermain peran dilaksanakan, maka peran yang digunakan beda dari yang sebelumnya. Setelah kegiatan bermain peran dilaksanakan untuk kedua kalinya maka terjadi peningkatan yang cukup signifikan. 7 dari 15 anak yang tadinya berada di kategori mulai berkembang (MB), berubah menjadi kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan bagi anak yang tadinya 8 anak berada di kategori berkembang sesuai harapan (BSH) berubah menjadi kategori berkembang sangat baik (BSB).

Temuan ini membuktikan bahwa bermain peran adalah salah satu metode yang efektif dalam mendukung pengembangan interaksi sosial anak. Bermain peran selain dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial juga dapat membantu dalam hal pengembangan kemampuan komunikasi anak, peningkatan empati, pengelolaan emosi, peningkatan kreativitas dan imajinasi, membangun kepercayaan diri dan juga pembelajaran nilai dan norma. Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa implementasi bermain peran sangat efektif dalam pengembangan interaksi sosial khususnya pada anak kelompok A RA Miftahul Hasanah. Hal ini dapat terlihat dari hasil penilaian bahwa dari 15 anak 7 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 8 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Sekarang sudah tidak terdapat anak yang penilaiannya Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan temuan di atas dapat digambarkan bahwa setelah dilakukan implementasi bermain peran sebanyak dua kali menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini di RA Miftahul Hasanah. Peningkatan perkembangan interaksi sosial yang muncul kami temukan ketika anak yang pada awalnya memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah, mereka mulai lancar berkomunikasi dengan teman-temannya, mampu bekerja sama dengan temannya, dan juga memiliki rasa empati yang tinggi terhadap lingkungan disekitarnya. Sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Natalie Robertson, Bonnie Yim & Louise Paatsch (2018) melaporkan bahwa bermain permainan peran atau bermain drama adalah kegiatan umum yang memberikan banyak manfaat bagi pembelajaran dan perkembangan anak-anak prasekolah.

Perkembangan sosial anak disebut-sebut dapat meningkatkan interaksi anak di masa prasekolah. Interaksi sosial yang baik dapat mendukung anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kerjasama. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak adalah bermain peran. Bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri, memahami perasaan orang lain, dan melatih keterampilan sosial dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Saat kegiatan bermain peran dilaksanakan rata-rata anak merasakan senang dengan kegiatan ini, karena menurut siswa permainan ini seru dan tidak membosankan karena mereka harus memerankan seorang tokoh namun ada juga beberapa anak yang merasa biasa saja terhadap kegiatan bermain peran, ini disebabkan karena anak tersebut memang tidak terlalu antusias terhadap lingkungan sekitar, anak merasa malu dan lebih senang dengan kegiatannya sendiri tidak terlalu tertarik untuk bergabung dengan teman-teman lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain di masa prasekolah merupakan salah satu pembelajaran yang bermanfaat bagi anak. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa bermain adalah aktivitas utama anak-anak di tahun prasekolah.

Bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri, memahami perasaan orang lain, dan melatih keterampilan sosial dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Hal ini yang membuat guru termotivasi untuk melakukan upaya agar anak-anak mau bergabung dengan temannya, sehingga dengan guru mengikutsertakan anak-anak dalam bermain peran, secara tidak langsung anak mau mengikuti intruksi dan peran yang dimainkan. Anak tidak lagi harus terus dibujuk untuk

mau ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran tersebut. Melalui kegiatan bermain peran anak akan merestrukturisasi tentang peran yang dimainkannya, sehingga mendorong interaksi sosial anak dengan temannya yang juga bermain peran. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa dalam proses merestrukturisasi pemahaman mereka tentang dunia melalui bermain, anak-anak terlibat dalam proses kognitif yang kaya, termasuk pemecahan masalah, pemikiran reflektif, pengaturan diri, perhatian dan pengambilan perspektif; yang semuanya terkait dengan pemikiran tingkat tinggi (Bodrova & Leong, 2007; Karpov, 2014).

Implementasi bermain peran dalam proses pembelajaran memang sudah dilaksanakan oleh RA Miftahul Hasanah, namun hanya baru dilaksanakan selama satu kali selama 1 semester ini. Sedangkan bermain peran merupakan salah satu metode yang sangat penting untuk perkembangan sosial anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mutiah (2010) menyatakan bahwa bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial emosional anak usia tiga sampai empat tahun. Bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipergunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, dilihat dari sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Menurut Vygostky (1978) anak-anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbaur menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan kemampuan abstrak mereka. Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, dalam berinteraksi sosial didepan umum. Hal ini tentu menepis kekhawatiran banyak pihak terkait menurunnya keterampilan bermain anak terutama aktifitas kognitif anak. Beberapa temuan terdahulu melaporkan bahwa ada kekhawatiran bahwa keterampilan bermain anak-anak menurun, yang memengaruhi kompleksitas aktivitas kognitif dan dengan demikian pembelajaran yang dialami oleh anak-anak dalam aktivitas tersebut (Pyle & Danniels, 2017; Smirnova, 2013; Bodrova & Leong, 2007).

Berdasarkan hasil pengukuran di atas diperoleh gambaran bahwa sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan kemampuan interaksi sosial anak tergolong sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian perkembangannya, dimana ada 7 anak yang berada dalam fase Belum Berkembang (BB) dan 8 anak dalam fase Mulai Berkembang (MB). Pada saat implementasi bermain peran dilaksanakan sebanyak satu kali dan setelah kegiatan selesai dilaksanakan maka dilakukan penilaian mengenai

perkembangan interaksi sosial para guru. Maka didapatkan hasil bahwa 7 anak dari 15 anak berada di kategori Mulai Berkembang (MB), dan 8 anak berada di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah implementasi bermain peran dilaksanakan untuk yang ke dua kalinya terdapat perkembangan yang signifikan terhadap perkembangan interaksi sosial anak yaitu hasilnya sebagai berikut, 7 anak yang tadinya berada di kategori Mulai Berkembang (MB) sekarang menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 8 anak yang tadinya dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sekarang menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB).

Perkembangan yang cukup signifikan melalui permainan peran ini tidak terlepas dari keterlibatan anak-anak dalam aktivitas bermain peran. Keterlibatan ini dipengaruhi oleh beragam faktor diantaranya yakni kemampuan guru untuk mengkondisikan kelas, minat anak untuk berpartisipasi, serta lingkungan yang mendukung untuk anak bermain peran. Menurut Laevers (1997) berpendapat bahwa tingkat keterlibatan anak-anak merupakan cerminan kualitas lingkungan kelas tempat mereka berada. Secara khusus, Laevers mengidentifikasi bahwa penyediaan lingkungan fisik yang kaya yang mencakup ruang yang direncanakan dengan baik dengan akses ke ruang bermain baru yang mencerminkan minat anak-anak sangat penting untuk keterlibatan mereka. Lingkungan sosial kelas sama pentingnya untuk tingkat keterlibatan yang tinggi. Lingkungan sosial mencakup proses pedagogis interpersonal, termasuk hubungan pendidik-anak yang saling menghormati, strategi bimbingan perilaku positif dan keterlibatan pendidik dalam permainan anak-anak. Beberapa studi sebelumnya telah melaporkan dampak jangka panjang dari interaksi pendidik dan penataan ruang bermain terhadap pembelajaran dan perkembangan anak-anak saat ini dan di masa depan (Sylva, Melhuish, Sammons, Siraj-Blatchford, & Taggart, 2010; Mashburn et al., 2008). Lebih lanjut Oncu & Umek (2010) menempatkan penekanan khusus pada organisasi ruang bermain dan ketersediaan alat peraga terbuka yang memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk memasuki dunia imajiner.

Sehingga dapat dikatakan bahwa bermain peran dalam Pengembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di RA Miftahul Hasanah cukup efektif untuk dilaksanakan. Hal ini dibuktikan melalui adanya peningkatan perkembangan interaksi sosial yang muncul kami temukan ketika anak-anak yang tadinya memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah, mereka mulai lancar berkomunikasi dengan teman-temannya, mampu bekerja sama dengan temannya, dan juga memiliki rasa empati yang tinggi pada lingkungan

disekitarnya. Dengan permainan peran yang terbimbing anak tidak hanya bermain peran yang dimainkan tetapi juga mempelajari kosa kata baru, belajar konseptual tentang peran yang dimainkan, hingga pemecahan masalah. Menurut Pyle & Danniels (2017) permainan terbimbing adalah kegiatan yang juga diarahkan oleh anak tetapi melibatkan guru sebagai rekan bermain dengan menggunakan strategi pengajaran yang disengaja. Lebih lanjut Siraj (2014) menjelaskan bahwa dalam permainan terbimbing, keterlibatan pendidik dengan anak-anak dalam pemikiran bersama yang berkelanjutan memungkinkan suatu konteks di mana pendidik dapat secara sengaja membimbing eksplorasi dan pengetahuan anak-anak tentang dunia, termasuk orang, tempat, sifat benda, dan hukum alam. Dengan pengetahuan konseptual yang lebih besar tentang dunia mereka, anak-anak diberikan kesempatan yang diperkaya untuk memperluas kosakata mereka serta peran dan situasi mereka dalam sebuah episode bermain (Fleer, 2014).

Kesimpulan

Berdasarkan temuan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan interaksi sosial anak sebelum implementasi bermain peran dilaksanakan terbilang rendah. Dimana terdapat 7 dari 15 anak berada dalam fase belum berkembang. Untuk mengatasi hal ini maka diperlukan upaya yang harus dilakukan oleh sekolah dalam mendukung kemampuan interaksi sosial anak khususnya dilingkungan sekolah. Adapun upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah salah satunya yaitu implementasi bermain peran dalam proses pembelajaran. Implementasi bermain peran secara berulang menunjukkan hasil pengembangan yang signifikan dalam hal interaksi sosial anak (yang dilakukan didalam 2 tahap), termasuk kemampuan bekerja sama, berkomunikasi dan pemecahan masalah, anak-anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya dengan cara yang konstruktif dan empatik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa di RA Miftahul Hasanah implementasi bermain peran dalam pengembangan interaksi sosial anak usia dini terbukti menjadi salah satu metode yang sangat efektif dalam menstimulasi interaksi sosial anak.

Referensi

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education (2nd ed.)*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.

- Fitri Megasari, Jufrida, Nehru. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X MIA 5 SMA Negeri 1 Muaro Jambi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Fleer, M. (2014). *Theorising Play In The Early Years*. Port Melbourne: Cambridge University Press.
- Ginsburg, KR. (2014). Pentingnya Bermain dalam Mendorong Perkembangan Anak yang Sehat dan Mempertahankan Ikatan Orang Tua-Anak yang kuat. *Pediatric*, 119(1), 182-191.
- Gunarti dkk. (2010). *"Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini"*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, Vol 4 (No 3).
- Harianja, R, R. (2023). *Konsep Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, Anak Pra Sekolah*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Hurlock. E. B. (1997). *Psikologi Perkembangan (Alih Bahasa: Istidayanti dan Soedjarwo Edisi kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Karpov, Y. V. (2014). *Vygotsky For Educators*. Port Melbourne: Cambridge University Press.
- Kusuma Dewi, Wahyu. (2014). *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak TK Pertiwi Pablengan Mantesih Karanganyar*. (Doctoral dissertation) Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Laevers, F. (1997). Assessing the quality of childcare provision: "Involvement" as criterion. *Researching Early Childhood*, 3, 151–165.
- Mashburn, A. J., Pianta, R. C., Hamre, B. K., Downer, J. T., Barbarin, O. A., Bryant, D., & Howes, C. (2008). Measures of class room quality in prekindergarten and children's development of academic, language, and social skills. *Child Development*, 79(3), 732–749.
- Mutiah, D., (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mutiah, Diana. (2010). *"Psikologi Bermain Anak Usia Dini"*. Jakarta: PRENADAMEDIA Grup.
- Natalie Robertson, Bonnie Yim & Louise Paatsch (2018): Connections between children's involvement in dramatic play and the quality of early childhood environments, *Early Child Development and Care*, DOI: 10.1080/03004430.2018.1473389

- Nehru. (2014) "Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5.
- Nurbiana, D., dkk. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Oncu, E. C., & Umek, E. (2010). Preschool children's using of play materials creatively. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 4457–4461.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289. doi:10.1080/10409289.2016.1220771
- Samsudin, Sadili. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Siraj, I. (2014). *The role of sustained shared thinking, play and metacognition in young children's learning*. In S. Robson & S. Quin (Eds.), *The routledge international handbook of young children's thinking and understanding*. Abington Oxon: Routledge.
- Smirnova, E. (2013). Play in a modern pre-school education. *Psychological Science and Education*, 3, 92–98.
- Sylva, K., Melhuish, E., Sammons, P., Siraj-Blatchford, I., & Taggart, B. (2010). *Early Childhood Matters: Evidence From The Effective Pre-School And Primary Education Project*. Oxon: Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.