

Pengembangan Keterampilan Sosial-Emosional Kelompok B Melalui Bermain Peran Terbimbing: Studi PTK Di Paud Sejahtera Mandiri

Emi Suryani¹, Della Amrina Yusra²

¹ Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi: Indonesia

Email: emisuryanii74@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi: Indonesia

mail: dellaamrinayusra@uinjambi.ac.id

* Korespondensi: e-mail: emisuryanii74@gmail.com

Diterima: 12 Mei 2026 ; Review: 23 Juni 2026; Disetujui: 30 Juni 2026

Cara sitasi:

E. Suryani and D. A. Yusra, "Pengembangan Keterampilan Sosial-Emosional Kelompok B Melalui Bermain Peran Terbimbing: Studi PTK di PAUD Sejahtera Mandiri," *Journal of Vocational Education and Information Technology*, vol. 7, no. 1, pp. 61–65, Jun. 2026.

Abstrak Perkembangan sosial-emosional merupakan aspek fundamental pada anak usia dini yang memengaruhi keberhasilan akademik dan kesejahteraan mental di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak Kelompok B di PAUD Sejahtera Mandiri melalui bermain peran terbimbing. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang melibatkan 15 anak (8 laki-laki dan 7 perempuan) berusia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan persentase kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan, hanya 20% anak yang mencapai perkembangan sesuai harapan. Pada Siklus I, bermain peran terbimbing dengan tema "Menjenguk Teman Sakit" meningkatkan ketuntasan menjadi 53,3%. Setelah refleksi dan perbaikan pada Siklus II dengan tema "Gotong Royong Membangun Kota", ketuntasan mencapai 86,7%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa bermain peran terbimbing secara efektif meningkatkan empati, regulasi emosi, dan kerja sama anak. Guru disarankan untuk bertindak sebagai fasilitator aktif yang memberikan pijakan emosional selama kegiatan bermain

Kata Kunci: keterampilan sosial-emosional, bermain peran terbimbing, pendidikan anak usia dini, penelitian tindakan kelas.

Abstract: Social-emotional development is a fundamental aspect of early childhood that influences future academic success and mental well-being. This study aimed to improve the social-emotional skills of Group B children at PAUD Sejahtera Mandiri through guided role-playing. This Classroom Action Research (PTK) was conducted in two cycles using the Kemmis and McTaggart model, involving 15 children (8 boys and 7 girls) aged 5-6 years. Data were collected through observation, field notes, and documentation, then analyzed using qualitative descriptive and quantitative percentage techniques. The results showed that before the intervention, only 20% of children achieved the expected developmental milestones. In Cycle I, guided role-playing with the theme "Visiting a Sick Friend" increased the completeness to 53.3%. After reflection and improvement in Cycle II with the theme "Working Together to Build a City", the completeness reached 86.7%. The study concludes that guided role-playing effectively enhances children's empathy, emotional regulation, and cooperation. Teachers are recommended to act as active facilitators who provide emotional scaffolding during play.

Keywords: social-emotional skills, guided role-playing, early childhood education, classroom action research.

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase krusial yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Pada rentang usia ini, perkembangan otak anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga sosial-emosional. Keterampilan sosial-emosional meliputi kemampuan anak dalam mengenali dan mengelola emosi, berempati terhadap orang lain, membangun hubungan interpersonal yang positif, serta mengambil keputusan yang bertanggung jawab[1]. Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, aspek perkembangan sosial-emosional adalah salah satu dari enam aspek utama yang harus distimulasi secara optimal.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa stimulasi aspek sosial-emosional seringkali terabaikan atau hanya menjadi pelengkap dibandingkan aspek kognitif dan bahasa. Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Sejahtera Mandiri, khususnya pada anak Kelompok B (usia 5-6 tahun), ditemukan berbagai permasalahan terkait keterampilan sosial-emosional. Dari 15 anak, hanya 3 anak (20%) yang menunjukkan perilaku sosial-emosional sesuai harapan, seperti mampu berbagi mainan, menunggu giliran, dan mengekspresikan emosi dengan wajar. Sebagian besar anak masih menunjukkan perilaku egosentris, mudah menangis atau marah ketika keinginannya tidak terpenuhi, kesulitan bekerja sama dalam kelompok, dan kurang berempati terhadap teman yang sedang mengalami kesulitan.

Kondisi nyata ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kegiatan bermain yang disediakan cenderung bersifat bebas tanpa arahan (*free play*) yang tidak terstruktur, sehingga anak-anak yang memang memiliki keterbatasan dalam regulasi diri tidak mendapatkan pijakan (*scaffolding*) yang cukup untuk mengembangkan keterampilan sosialnya[2]. bahwa interaksi sosial dan bimbingan orang yang lebih ahli sangat penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak melalui *Zone of Proximal Development* (ZPD).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki tujuan pengembangan karakter yang terarah. Bermain peran (*role playing*) adalah metode yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung dan imajinasi. Namun, bermain peran biasa seringkali tidak cukup untuk menargetkan kompetensi sosial-emosional spesifik. Oleh karena itu, diperlukan modifikasi berupa "Bermain Peran Terbimbing". Dalam pendekatan ini, guru tidak hanya sebagai pengamat, melainkan merancang skenario, memberikan kosakata emosional, dan memfasilitasi refleksi setelah bermain untuk memastikan anak memahami perspektif orang lain dan regulasi diri[3].

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi bermain peran terbimbing dan menganalisis peningkatannya terhadap keterampilan sosial-emosional anak Kelompok B di PAUD Sejahtera Mandiri. Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai strategi stimulasi sosial-emosional di PAUD, sedangkan secara praktis dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada karakter dan kesejahteraan psikologis anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase krusial yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Pada rentang usia ini, perkembangan otak anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga sosial-emosional. Keterampilan sosial-emosional meliputi kemampuan anak dalam mengenali dan mengelola emosi, berempati terhadap orang lain, membangun hubungan interpersonal yang positif, serta mengambil keputusan yang bertanggung jawab[1]. Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, aspek perkembangan sosial-emosional adalah salah satu dari enam aspek utama yang harus distimulasi secara optimal.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa stimulasi aspek sosial-emosional seringkali terabaikan atau hanya menjadi pelengkap dibandingkan aspek kognitif dan bahasa. Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Sejahtera Mandiri, khususnya pada anak Kelompok B (usia 5-6 tahun), ditemukan berbagai permasalahan terkait keterampilan sosial-emosional. Dari 15 anak, hanya 3 anak (20%) yang menunjukkan perilaku sosial-emosional sesuai harapan, seperti mampu berbagi mainan, menunggu giliran, dan mengekspresikan emosi dengan wajar. Sebagian besar anak masih menunjukkan perilaku egosentris, mudah menangis atau marah ketika keinginannya tidak terpenuhi, kesulitan bekerja sama dalam kelompok, dan kurang berempati terhadap teman yang sedang mengalami kesulitan.

Kondisi nyata ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered) [4]–[6]. Kegiatan bermain yang disediakan cenderung bersifat bebas tanpa arahan (free play) yang tidak terstruktur, sehingga anak-anak yang memang memiliki keterbatasan dalam regulasi diri tidak mendapatkan pijakan (scaffolding) yang cukup untuk mengembangkan keterampilan sosialnya[2]. bahwa interaksi sosial dan bimbingan orang yang lebih ahli sangat penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak melalui Zone of Proximal Development (ZPD).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki tujuan pengembangan karakter yang terarah. Bermain peran (role playing) adalah metode yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung dan imajinasi [7], [8]. Namun, bermain peran biasa seringkali tidak cukup untuk menargetkan kompetensi sosial-emosional spesifik. Oleh karena itu, diperlukan modifikasi berupa "Bermain Peran Terbimbing". Dalam pendekatan ini, guru tidak hanya sebagai pengamat, melainkan merancang skenario, memberikan kosakata emosional, dan memfasilitasi refleksi setelah bermain untuk memastikan anak memahami perspektif orang lain dan regulasi diri[3].

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi bermain peran terbimbing dan menganalisis peningkatannya terhadap keterampilan sosial-emosional anak Kelompok B di PAUD Sejahtera Mandiri. Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai strategi stimulasi sosial-emosional di PAUD, sedangkan secara praktis dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada karakter dan kesejahteraan psikologis anak.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadopsi model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahapan yang saling berkaitan dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk memastikan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B di PAUD Sejahtera Mandiri yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan dengan rentang usia 5-6 tahun. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki permasalahan nyata terkait rendahnya keterampilan sosial-emosional anak dan guru membutuhkan pendampingan dalam menerapkan metode bermain yang terstruktur. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya bulan Februari hingga April 2026.

Instrumen utama dalam pengumpulan data adalah peneliti sendiri (*human instrument*) dibantu dengan lembar observasi perkembangan sosial-emosional, catatan lapangan (*field notes*), dan dokumentasi. Indikator keterampilan sosial-emosional yang diukur mengacu pada indikator perkembangan usia 5-6 tahun, yang meliputi: (1) kesadaran diri dan regulasi emosi, (2) empati dan kepedulian terhadap orang lain, (3) kemampuan berbagi dan bekerja sama, serta (4) penyelesaian konflik sederhana. Penilaian menggunakan skala rating dengan kriteria: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dinyatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 75% dari jumlah anak telah mencapai kriteria BSH atau BSB.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif dari [9]. yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif berupa persentase ketuntasan klasikal digunakan untuk menentukan keberhasilan tindakan dan dasar refleksi antar siklus, sedangkan data kualitatif dari catatan lapangan digunakan untuk mendeskripsikan proses dan dinamika perubahan perilaku anak selama bermain peran terbimbing.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan tema bermain peran yang berbeda namun tetap menyoroti indikator sosial-emosional yang sama.

Pra Siklus Berdasarkan observasi awal sebelum tindakan diberikan, diperoleh data bahwa dari 15 anak, hanya 3 anak (20%) yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Anak-anak cenderung bermain sendiri, berebut mainan, dan sulit mengendalikan emosi ketika menghadapi frustrasi.

Siklus I Pada Siklus I, tema bermain peran yang diangkat adalah "Menjenguk Teman yang Sakit". Guru menyiapkan skenario, properti sederhana (boneka tangan, alat dokter mainan), dan memandu anak untuk membagi peran. Pada tahap ini, guru mulai memperkenalkan kosakata emosi seperti "sedih", "peduli", dan "senang". Hasil observasi menunjukkan peningkatan, di mana 8 anak (53,3%) telah mencapai kriteria BSH. Namun, refleksi menunjukkan bahwa beberapa anak masih mendominasi permainan, dan anak lain pasif. Selain itu, ketika terjadi perebutan peran, anak masih belum mampu menyelesaikan konflik secara mandiri tanpa intervensi langsung guru.

Siklus II Berdasarkan refleksi Siklus I, pada Siklus II dilakukan perbaikan. Guru lebih menekankan pada pijakan emosional dan memberikan aturan main yang disepakati bersama sebelum bermain. Tema yang digunakan adalah "Gotong Royong Membangun Kota", yang menuntut anak untuk bekerja sama, bernegosiasi, dan saling membantu. Guru juga menambahkan sesi refleksi di akhir kegiatan di mana anak-anak duduk melingkar dan menceritakan perasaan mereka serta menghargai usaha temannya. Hasilnya sangat signifikan, sebanyak 13 anak (86,7%) mencapai kriteria BSH dan BSB.

Tabel 1 Persentase Ketercapaian Keterampilan Sosial-Emosional Anak Kelompok B

Kondisi	N	Jumlah Anak Tuntas	Persentase (%)
Pra Siklus	15	3	20,0
Siklus I	15	8	53,3
Siklus II	15	13	86,7

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari Pra Siklus (20%), Siklus I (53,3%), hingga Siklus II (86,7%). Peningkatan ini membuktikan bahwa bermain peran terbimbing efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak Kelompok B di PAUD Sejahtera Mandiri.

Bermain peran memberikan ruang aman bagi anak untuk mengekspresikan perasaan dan mempraktikkan perilaku sosial. Dalam teori perkembangan sosial, anak usia dini belajar melalui imitasi dan internalisasi peran. Ketika anak berperan sebagai "dokter yang merawat pasien" atau "tukang bangunan yang membantu temannya", mereka secara tidak langsung dipaksa untuk keluar dari egosentrismenya dan mulai memahami perspektif orang lain (Theory of Mind). Hal ini sejalan dengan temuan[10], yang menyatakan bahwa bermain sosiodramatik yang terstruktur secara signifikan berkorelasi dengan peningkatan empati dan prososial behavior pada anak usia prasekolah.

Keberhasilan Siklus II dibandingkan Siklus I sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* (pijakan). Pada Siklus I, guru masih terlalu mendominasi skenario. Pada Siklus II, guru menerapkan strategi *guided reflection* (refleksi terbimbing). Sesi refleksi di akhir permainan memungkinkan anak untuk mengidentifikasi emosi yang mereka rasakan dan mengevaluasi tindakan mereka. Vygotsky menekankan bahwa bahasa dan interaksi sosial adalah alat utama regulasi diri. Dengan mendiskusikan perasaan setelah bermain, anak belajar memberi label pada emosi mereka, yang merupakan langkah awal dari regulasi emosi[11].

Selain itu, tema "Gotong Royong" pada Siklus II secara inheren menuntut kolaborasi. Anak tidak bisa menyelesaikan "membangun kota" sendirian; mereka harus berbagi balok, bernegosiasi siapa yang menjadi arsitek dan siapa yang menjadi kuli, serta saling membantu. Kondisi ini memaksa anak untuk berlatih menunda kepuasan (*delay of gratification*), mengendalikan impuls, dan menyelesaikan konflik sederhana, yang merupakan inti dari keterampilan sosial-emosional. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya dari[12], yang menyatakan bahwa bermain peran dengan skenario kolaboratif mampu menurunkan tingkat agresivitas dan meningkatkan perilaku prososial anak usia dini secara signifikan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran terbimbing dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak Kelompok B di PAUD Sejahtera Mandiri secara signifikan. Ketuntasan klasikal meningkat dari 20% pada Pra Siklus, menjadi 53,3% pada Siklus I, dan mencapai 86,7% pada

Siklus II. Bermain peran terbimbing memungkinkan anak untuk mempraktikkan empati, regulasi emosi, kerja sama, dan penyelesaian konflik dalam situasi simulasi yang aman dan menyenangkan.

Saran perbaikan yang diajukan adalah guru PAUD hendaknya tidak membiarkan anak bermain peran secara bebas tanpa arahan. Guru perlu merancang skenario yang menargetkan kompetensi sosial-emosional spesifik, menyediakan properti yang memicu kolaborasi, dan yang paling penting, memfasilitasi sesi refleksi setelah bermain untuk menginternalisasi nilai-nilai sosial. Penelitian lanjutan yang relevan disarankan untuk meneliti efektivitas bermain peran terbimbing pada aspek regulasi diri yang lebih spesifik, seperti *delay of gratification*, atau menerapkannya pada kelompok usia yang berbeda untuk melihat komparasi perkembangannya.

Referensi

- [1] M. J. Elias *et al.*, *Promoting Social and Emotional Education: Guidelines for Elementary School*. ASCD, 2015.
- [2] D. E. Papalia and G. Martorell, *Experience Human Development*, 14th ed. McGraw-Hill Education, 2021.
- [3] S. Smilansky, "Sociodramatic Play: A Review of the Research," in *Approaches to Play*, J. L. Roopnarine and J. E. Johnson, Eds. Ablex Publishing, 2019, pp. 131–152.
- [4] R. Efendi, Ambiyar, and A. K., *Desain Model Blended Learning pada Pendidikan Vokasi Anak Berkebutuhan Khusus*, 1st ed. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2021.
- [5] R. Efendi, N. Heryana, A. D. J. Magalhaes, M. A. Rahmansyah, and L. S. Romlah, *Multimedia Interaktif: Dampak Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar*, 1st ed. Padang: Get Press Indonesia, 2023.
- [6] R. Efendi and R. A. Wulandari, *Model Competency Based E-learning Pendidikan Vokasi*, 1st ed. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2020.
- [7] T. Nopriana, "Digital Didactical Design: The Role of Learning Obstacles in Designing Combinatorics Digital Module for Vocational Students," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 17, no. 2, pp. 4–23, 2023.
- [8] A. Awi, H. Upu, R. Rusli, A. S. Ahmar, and H. Musa, "The role of scaffolding in flipped classroom: improving learning outcomes through Weblog-based and Google Drive-based assignments," *Cogent Educ.*, vol. 12, no. 1, 2025.
- [9] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014.
- [10] C. A. Brownell, "Prosocial Behavior in Infancy: The Role of Socialization," *Child Dev. Perspect.*, vol. 10, no. 4, pp. 222–227, 2016.
- [11] J. J. Gross, "Emotion Regulation: Current Status and Future Prospects," *Psychol. Inq.*, vol. 26, no. 1, pp. 1–26, 2015.
- [12] I. Rahmawati and L. Puspitasari, "Peningkatan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Sosiodramatik," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 16, no. 1, pp. 45–58, 2022.