PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA DI TK MUSLIM NURUL HUDA KECAMATAN TAPUNG HULU KABUPATEN KAMPAR

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh:

RAHMAYANI PASARIBU
NIM: 1238.22.1546

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

TAHUN 1448 H/2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmayani Pasaribu

Nomor Induk Mahasiswa : 1238.22.1546

Tempat/tanggal lahir : Dolok Masihul, 23 Agustus 1979

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA DI TK MUSLIM NURUL HUDA KECAMATAN TAPUNG HULU KABUPATEN KAMPAR"** sebagai salah satu syarat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau, ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 04 Mei 2026

Yang membuat pernyataan



RAHMAYANI PASARIBU

NIM.1238. 22.1546

Evi Rahayu, M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Rahmayani Pasaribu*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

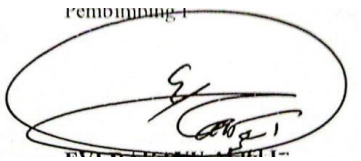
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: **RAHMAYANI PASARIBU**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.156
Tempat/Tanggal Lahir	: Dolok Masihul, 23 Agustus 1979
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	:"**Penerapan Model Pembelajaran *Role play* untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar"**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 04 Mei 2026
Pembimbing I



EVI RAHAYU, M.Pd.I.
NIDN. 2113048702

Nelia Guswanti, M.Pd.
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Rahmayani Pasaribu*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

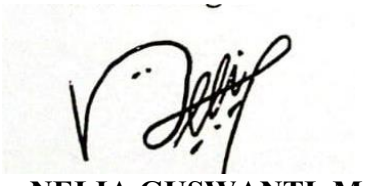
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: **RAHMAYANI PASARIBU**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.156
Tempat/Tanggal Lahir	: Dolok Masihul, 23 Agustus 1979
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	:"**Penerapan Model Pembelajaran *Role play* untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar"**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 04 Mei 2026
Pembimbing II



NELIA GUSWANTI, M.Pd.
NIDN. 2104089401

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi yang berjudul**: Penerapan Model Pembelajaran *Role play* untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.** yang ditulis oleh:

Nama	: **RAHMAYANI PASARIBU**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.156
Tempat/Tanggal Lahir	: Dolok Masihul, 23 Agustus 1979
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk diajukan dalam Ujian Munaqasyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 04 Mei 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Evi Rahayu, M.Pd.I.	**Nelia Guswanti, M.Pd.**
NIDN. 2113048702	**NIDN. 2104089401**

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Evi Rahayu, M.Pd.I
NIDN. 2113048702

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 080/SP/A/FTK-PIAUD/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Rahmayani Pasaribu**
NIM : 1238.22.1546
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Jum'at, 26 Juni 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr.Sri Wahyuni, M.Pd)
NIDN. 2111019703

Penguji II

(Roby Seprya, M.Pd)
NIDN.2114099001

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Lita Arfah, S.P., M.Si)
NIDN. 2125088503

Sekretaris,
Ketua Program Studi PIAUD

(Evi Rahayu, M.Pd.)
NIDN. 2113048702

Pekanbaru, 24 Juni 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

“Pendidikan bukan hanya tentang mengajar, tetapi tentang membentuk karakter dan masa depan.”
(Ki Hajar Dewantara)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(QS. Al-Baqarah : 286)

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”
(B.J. Habibie)

PERSEMBAHAN

˜Yang Utama dari segalanya˜

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Berkat karunia ilmu pengetahuan yang telah dianugerahkan oleh-Nya, penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., sebagai utusan Allah yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang.

˜ Suami ˜

Untuk suamiku tercinta, terima kasih atas kasih sayang, cinta, doa, serta dukungan yang tiada henti dalam mengiringi setiap langkah dan perjuangan penulis dalam meraih cita-cita. Terima kasih atas pengertian dan kesabaran yang telah diberikan selama ini.

Untuk anak-anakku tersayang, senyum dan kebahagiaan kalian menjadi sumber semangat bagi penulis untuk terus berjuang. Lelah terasa hilang setiap melihat canda dan tawa kalian. Kehadiran kalian memberikan kekuatan dan makna yang begitu besar dalam hidup penulis. Tanpa kalian, suami dan anak-anakku, penulis bukanlah siapa-siapa.

˜Dosen Pembimbing˜

Ibu Evi Rahayu, M.Pd.I sebagai pembimbing I dan Ibu Nelia Guswanti, M.Pd sebagai pembimbing II,

Saya mengucapkan terima kasih atas segala waktu yang

telah diluangkan untuk membimbing ananda dan mengarahan demi terwujudnya skripsi yang baik.

“Kerabat Dan Sahabatku”

Terima kasih atas dukungan dan motivasi yang selalu kalian berikan.

“Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau˜

Hanya Skripsi sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai dan mahasiswa Kampus yang telah membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini biasa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapats yafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role play* Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa Di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar".

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.

2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al - Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Evi Rahayu, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI Al-Kifayah Riau dan sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi ini.
6. Nelia Guswanti, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
8. Ainul Amaliyah, SE. selaku wali kelas yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan kelas untuk melakukan penelitian serta telah bersedia menjadi obsever dalam penelitian ini.

9. Orang tua dan keluarga besar yang telah meberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar, dan yang telah memberikan *support* dan semangat serta do'anya dalam menyelesaikan Penelitian ini.

Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya. Penulis juga terbuka untuk menerima kritik dan saran yang konstruktif sebagai upaya untuk menyempurnakan penelitian ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa memberikan bimbingan dan kemudahan dalam setiap langkah kita.

Pekanbaru, 04 Mei 2026

Penulis



RAHMAYANI PASARIBU

NIM: 1238.22.1546

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xvii**
ABSTRAK ..... **xix**
ABSTRACT ..... **xx**
ABSTRAK ARAB ..... **xxi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 4
C. Permasalahan 5
1. Identifikasi Masalah **5**
2. Batasan Masalah **6**
3. Rumusan Masalah **6**
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Penelitian 7
1. Manfaat Teoritis **7**
2. Manfaat Praktis **7**
BAB II KAJIAN TEORI **9**

A. Kerangka Teori 9
1. Model Pembelajaran *Role play* 9
a. Pengertian *Role play* 9
b. Langkah-Langkah *Role play* 11
c. Kelebihan dan Kekurangan *Role play* 14
2. Kemampuan Sosial Emosional 15
a. Pengertian Sosial Emosional 15
b. Indikator Kemampuan Sosial Emosional 18
B. Penelitian Relevan 22
C. Kerangka Berpikir 24
D. Indikator Keberhasilan 25
1. Indikator Kinerja Guru 25
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa 26
3. Indikator kemampuan sosial emosional siswa 27
BAB III METODE PENELITIAN 29
A. Jenis Penelitian 29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 30
C. Subjek dan Objek Penelitian 30
D. Prosedur Penelitian 30
1. Perencanaan 31
2. Tindakan (*Action*) 32
3. Pengamatan (*Observation*) 32
4. Refleksi (*Reflection*) 33
E. Teknik Pengumpulan Data 33
F. Teknik Analisis Data 35
BAB IV HASIL PENELITIAN 40
A. Deskripsi Data Awal 40
1. Riwayat Sekolah 40
2. Visi dan Misi 43
3. *Setting* Ruang Kelas 44

4. Deskripsi keadaan guru dan siswa 45
5. Profil Awal Pembelajaran 47
B. Deskripsi Persiklus 48
1. Siklus I 49
a) Pertemuan 1 49
b) Pertemuan 2 58
2. Siklus II 66
a) Pertemuan 1 66
b) Pertemuan 2 73
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 80
BAB V PENUTUP 93
A. Kesimpulan 93
B. Saran 94
DAFTAR PUSTAKA 96
LAMPIRAN- LAMPIRAN 99
Lampiran 1 Lembar Observasi Aktivitas Guru 99
Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa 103
Lampiran 3 Kemampuan Emosional Siswa 107
Lampiran 4 RPP 115
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 127
BIODATA PENULIS 129

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Interval dan Kategori Aktivitas Guru..... 36
Tabel III.2 Kemampuan Sosial Emosional Siswa 36
Tabel III.3 Interval Kategori Keterampilan Berbicara Siswa 38
Tabel IV.1 Identitas Sekolah..... 41
Tabel IV.2 Data Sarana dan Prasarana 41
Tabel IV.3 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan..... 44
Tabel IV.4 Data Kondisi Siswa..... 45
Tabel IV.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1..... 52
Tabel IV.6 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1..... 53
Tabel IV.7 Observasi Kemampuan Emosional Siswa Siklus I Pertemuan 1.. 55
Tabel IV.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2..... 59
Tabel IV.9 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2..... 61
Tabel IV.10 Observasi Kemampuan Emosional Siswa Siklus I Pertemuan 2 62
Tabel IV.11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 67
Tabel IV.12 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1 . 68
Tabel IV.13 Observasi Kemampuan Emosional Siswa Siklus II Pertemuan . 70
Tabel IV.14 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus Ii Pertemuan 2..... 74
Tabel IV.15 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2... 49
Tabel IV.16 Observasi Kemampuan Emosional Siswa Siklus I Pertemuan 2 75
Tabel IV.17 Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II..... 84
Tabel IV.18 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II..... 86
Tabel IV.19 Rekapitulasi Kemampuan Emosional Siklus I dan Siklus II 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir 24
Gambar III.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas..... 31
Gambar IV.1 Grafik Perkembangan Aktivitas Guru..... 84
Gambar IV.2 Grafik Perkembangan Aktivitas Siswa 86
Gambar IV.5 Grafik Kemampuan Emosional..... 88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru 96
Lampiran 2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa 100
Lampiran 3 Rekap Observasi Kemampuan Sosial Emosional Anak 100
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 104
Lampiran 5 Dokumentasi 126

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Mentreri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, Sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan Tunggal

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	TA	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	ه	H
س	S	و	W
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dh		

B. Vokal, Panjang, dan Diftong

Setiap penulisan bahasa arab dalam bentuk tulisan latin vocal fathah ditulis dengan "a", *kasrah* dengan "i", *dhomah* dengan "u", sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = A misalnya menjadi قل qala

Vokal (i) panjang = misalnya قيل qila

Vokal (u) panjang = û misalnya دون duna

Khusus bacaan ya nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i". melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan yå setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay" Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير khayrun

C. Ta' Marbuthah (ة)

Ta Marbûthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila *Ta marbuthah* tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya للمدرسة الرسلة menjadi *arisalat til madrasah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya رحمة في menjadi *fi rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan Lafadzh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-jalalah kata sandang berupa "al" (J) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalalah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh berikut ini:

Al-Imam al-bukhary mengatakan....

Al-Bukhary dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan, *Masya Allah wa målam yasya'lam yakun.*

ABSTRAK

Rahmayani Pasaribu, (2026) : Penerapan Model Pembelajaran *Role play* untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar"

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan sosial emosional siswa di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang kurang percaya diri, kurang mampu bekerja sama, berkomunikasi, menunjukkan empati, dan mengendalikan emosi saat berinteraksi dengan teman. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role play*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 11 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role play* dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa. Aktivitas guru meningkat dari 83% pada Pertemuan 1 Siklus I menjadi 92% pada Pertemuan 2 Siklus I, kemudian meningkat menjadi 94% pada Pertemuan 1 Siklus II dan 96% pada Pertemuan 2 Siklus II. Aktivitas siswa juga meningkat dari 72,5% menjadi 87,5% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 92,5% dan 97,5% pada Siklus II. Kemampuan sosial emosional siswa mengalami peningkatan dari 18% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 36% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 46% Mulai Berkembang (MB) pada Siklus I menjadi 36% kategori BSB dan 64% kategori BSH pada Siklus II. Seluruh siswa telah mencapai kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role play* efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role play,* Kemampuan Sosial Emosional, Penelitian Tindakan Kelas.

.

ABSTRACT

Rahmayani Pasaribu (2026): ***The Implementation of the Role-Play Learning Model to Enhance Students' Socio-Emotional Skills at Muslim Nurul Huda Kindergarten, Tapung Hulu District, Kampar Regency.***

This study was motivated by the low level of socio-emotional skills among students at Muslim Nurul Huda Kindergarten in Tapung Hulu District, Kampar Regency. This was evident from the presence of students who lacked self-confidence and struggled with cooperation, communication, empathy, and emotional control during interactions with peers. The study aimed to enhance students' socio-emotional skills through the implementation of the role-play learning model. It was conducted as Classroom Action Research (CAR) spanning two cycles, with each cycle comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 11 students (5 boys and 6 girls). Data collection techniques included observation and documentation, while data analysis employed both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicated that the role-play learning model successfully improved students' socio-emotional skills. Teacher activity increased from 83% in Meeting 1 of Cycle I to 92% in Meeting 2 of Cycle I, then rose to 94% in Meeting 1 of Cycle II and 96% in Meeting 2 of Cycle II. Student activity also increased from 72.5% to 87.5% in Cycle I, and further to 92.5% and 97.5% in Cycle II. Regarding socio-emotional skills, the distribution shifted from 18% in the "Developing Very Well" (BSB) category, 36% in "Developing as Expected" (BSH), and 46% in "Beginning to Develop" (MB) during Cycle I, to 36% in the BSB category and 64% in the BSH category by Cycle II. All students achieved at least the "Developing as Expected" (BSH) category. In conclusion, the study demonstrates that the role-play learning model is effective in enhancing students' socio-emotional skills.

Keywords: *Role play learning model, social emotional skills, classroom action research.*

ملخص

رحمياني فسريبو (٢٠٢٦) : تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار لتعزيز المهارات الاجتماعية والعاطفية لدى الأطفال في روضة الأطفال مسلم نور الهدى، كامبار

انطلقت هذه الدراسة نتيجةً لانخفاض مستوى المهارات الاجتماعية والعاطفية لدى الأطفال في روضة الأطفال مسلم نور الهدى، كامبار. وقد تجلى ذلك في وجود أطفال يفتقرون إلى الثقة بالنفس ويواجهون صعوبات في التعاون والتواصل والتعاطف والتحكم العاطفي أثناء التفاعل مع أقرانهم. هدفت الدراسة إلى تعزيز المهارات الاجتماعية والعاطفية للأطفال من خلال تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار. أُجريت الدراسة وفق منهجية "بحث إجرائي صفي" امتدت عبر دورتين، حيث تضمنت كل دورة مراحل: التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. شملت عينة البحث ١١ طفلاً (٥ ذكور و٦ إناث). وتنوعت أساليب جمع البيانات بين الملاحظة والتوثيق، بينما اعتمد تحليل البيانات على المناهج الوصفية الكمية والنوعية. وأشارت النتائج إلى نجاح نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار في تحسين المهارات الاجتماعية والعاطفية للأطفال؛ إذ ارتفع مستوى نشاط المعلم من ٨٣ فى المائة في اللقاء الأول من الدورة الأولى إلى ٩٢ فى المائة في اللقاء الثاني منها، ثم صعد إلى ٩٤ فى المائة في اللقاء الأول من الدورة الثانية و٩٦ فى المائة في اللقاء الثاني منها. كما ارتفع مستوى نشاط الأطفال من ٧٢٠٥ فى المائة إلى ٨٧.٥ فى المائة في الدورة الأولى، وواصل الارتفاع ليصل إلى ٩٢.٥ فى المائة و ٩٧.٥ فى المائة في الدورة الثانية. وفيما يتعلق بالمهارات الاجتماعية والعاطفية، تغير توزيع المستويات من ١٨ فى المائة في فئة "تطور ممتاز" (ب س ب)، و٣٦ فى المائة في فئة "تطور حسب المتوقع" (ب س هـ)، و٤٦ فى المائة في فئة "بداية التطور" (م ب) خلال الدورة الأولى، ليصبح ٣٦ فى المائة في فئة (ب س ب) و٦٤ فى المائة في فئة (ب س هـ) بحلول الدورة الثانية؛ حيث حقق جميع الأطفال مستوى "تطور حسب المتوقع" (ب س هـ) كحد أدنى. وفي الختام، تُظهر الدراسة فعالية نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار في تعزيز المهارات الاجتماعية والعاطفية لدى الأطفال.

الكلمات الرئسية : نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار، المهارات الاجتماعية والعاطفية، البحث الإجرائي الصفي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang kemajuan suatu bangsa di masa depan. Melalui pendidikan, manusia sebagai subjek pembangunan dapat dididik, dibina, dan dikembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.[1]

Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fondasi awal dalam membentuk perkembangan anak secara menyeluruh. Masa anak usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana seluruh aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat, termasuk aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan agar perkembangan anak dapat berjalan secara optimal.[2]

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting pada anak usia dini adalah kemampuan sosial emosional. Kemampuan sosial emosional

[1] Lusiana, Lusiana Hj. "Tujuan Pendidikan Di Indonesia (Sisdiknas) Analisis Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan." *Darussalam Vol.* 25, No. 02, 2024, hlm. 23

[2] Tabun, Norlianti Lusia. "Pendidikan Anak Usia Dini." *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep, Pendekatan, dan Praktik Holistik Vol.* 2, No. 01, 2025, hlm. 28

mencakup kemampuan anak dalam mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat, serta kemampuan untuk berinteraksi dan menjalin hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Kemampuan ini menjadi dasar penting bagi anak dalam beradaptasi di lingkungan sekolah maupun masyarakat.[3]

Namun, berdasarkan kenyataan di lapangan, masih ditemukan berbagai permasalahan terkait perkembangan sosial emosional anak di taman kanak-kanak. Beberapa anak masih kesulitan dalam mengendalikan emosi, seperti mudah marah, menangis, atau tidak sabar. Selain itu, terdapat anak yang belum mampu berinteraksi dengan baik, seperti sulit berbagi, kurang bekerja sama, serta belum mampu menyelesaikan konflik sederhana dengan teman sebaya secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak masih belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar, terlihat bahwa sebagian anak masih belum mampu mengelola emosinya dengan baik. Ketika bermain atau belajar bersama, beberapa anak masih menunjukkan sikap egosentris, sulit menunggu giliran, serta kurang mampu memahami perasaan teman. Selain itu, dalam kegiatan kelompok, anak masih cenderung bermain sendiri dan belum menunjukkan kerja sama yang baik.

---

[3] Musthofiyyah, Rizkiyatul, Mustakimah Mustakimah, and Sofa Muthohar. "Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Play*ing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun." *Aulad: Journal on Early Childhood Vol.* 8, No. 01, 2025, hlm. 20-30.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan stimulasi yang tepat dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan melibatkan anak secara aktif dalam interaksi sosial.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak adalah model pembelajaran *Role play* (bermain peran). Model ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui kegiatan bermain dengan memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu. Melalui kegiatan *Role play*, anak dapat belajar memahami perasaan orang lain, mengekspresikan emosi, melatih kerja sama, serta mengembangkan kemampuan komunikasi secara alami dan menyenangkan.[4]

Dengan penerapan model pembelajaran *Role play*, diharapkan anak dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta mampu mengembangkan kemampuan sosial emosional secara lebih optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Role play* untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.**"

[4] Harianja, Ade Lasma, Rosmaimuna Siregar, and Jumaita Nopriani Lubis. "Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.* 7, No. 04, 2023, hlm. 48

B. Penegasan Istilah

1. Model Pembelajaran *Role play*

Model pembelajaran *Role play* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peran tertentu dalam suatu situasi yang disimulasikan. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat belajar memahami perasaan orang lain, mengekspresikan emosi, serta berlatih berinteraksi dan bekerja sama dengan teman.[5] Dalam penelitian ini, *Role play* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di TK Muslim Nurul Huda untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

2. Kemampuan Sosial Emosional

Kemampuan sosial emosional adalah kemampuan anak dalam mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat, serta kemampuan untuk berinteraksi dan menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Kemampuan ini meliputi sikap berbagi, bekerja sama, menunggu giliran, mengendalikan emosi, serta mampu menyelesaikan konflik sederhana dengan teman sebaya.[6] Dalam penelitian ini, kemampuan sosial emosional yang dimaksud adalah perkembangan perilaku sosial dan pengelolaan emosi anak di TK Muslim Nurul Huda.

---

[5] Deiniatur, Much. "Implementasi Pendidikan Multikultural Pada Anak-anak Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran." *Jurnal Thufula Vol.* 4, No. 01, 2016, hlm. 89-103.

[6] Hidayah, Fitri, and Khadijah Khadijah. "Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok." *Innovative: Journal Of Social Science Research Vol.* 3, No. 05, 2023, hlm. 79

3. Taman Kanak-Kanak Muslim Nurul Huda

TK Muslim Nurul Huda merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menjadi lokasi penelitian dan tempat berlangsungnya proses pembelajaran serta interaksi antara guru dan anak dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak di Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

a) Masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, seperti mudah marah, menangis, dan tidak sabar dalam kegiatan pembelajaran maupun bermain.
b) Sebagian anak belum mampu mengenali dan mengekspresikan emosi dengan tepat, baik emosi diri sendiri maupun emosi orang lain.
c) Terdapat anak yang belum mampu menjalin interaksi sosial dengan baik, seperti sulit berbagi, bekerja sama, dan menunggu giliran saat bermain atau belajar.
d) Anak masih menunjukkan sikap egosentris dalam kegiatan kelompok sehingga kurang memperhatikan teman sebaya.

e) Pembelajaran di kelas belum sepenuhnya memberikan stimulasi yang optimal dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Role play* untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: "Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role play* dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar?"

D. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role play* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Muslim Nurul Huda Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan *khusus* dalam penelitian ini adalah:

a) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role play* dalam kegiatan pembelajaran di TK Muslim Nurul Huda.
b) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui penerapan model pembelajaran *Role play*, yang meliputi kemampuan mengenali dan mengelola emosi, serta kemampuan berinteraksi sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan menunggu giliran.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran *Role play* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan pengembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang

tepat, khususnya model *Role play*, untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di kelas.

b) Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran *Role play,* diharapkan anak dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya, seperti mengenali emosi, mengendalikan diri, bekerja sama, berbagi, dan berinteraksi dengan teman sebaya.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di taman kanak-kanak melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait model pembelajaran *Role play* dan perkembangan sosial emosional anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Role play*

a. Pengertian *Role play*

Role play atau bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memerankan suatu tokoh, situasi, maupun peristiwa tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami perasaan, sikap, perilaku, serta sudut pandang orang lain melalui kegiatan bermain dan berimajinasi. Dalam pelaksanaannya, anak dapat memerankan manusia, profesi tertentu, maupun benda yang ada di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.[7]

Role playing atau bermain peran termasuk bagian dari metode simulasi yang diarahkan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap berbagai peristiwa sosial dan budaya, baik yang terjadi pada masa lalu, masa kini, maupun kemungkinan yang terjadi di masa depan.[8] Melalui bermain peran, anak dapat menghidupkan kembali

[7] Naldi, Afri, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli. "Model pembelajaran *Role Play*ing dalam meningkatkan fokus peserta didik." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia Vol.* 2, No. 02, 2024, hlm. 133-140.

[8] Djabarudin, Maryam, et al. "Permainan Dan Simulasi Untuk Memahami Konsekuensi KorupsiDi Sdn 1 Citamiang Dengan Metode *Role Play*ing." Jurnal Cahaya Edukasi *Vol.* 2, No. 02, 2025, hlm. 121-126.

suatu keadaan atau mempraktikkan perilaku tertentu sesuai dengan peran yang dimainkan.

Bermain peran (*Role play*) juga diartikan sebagai kegiatan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan sebelumnya untuk tujuan tertentu. Kegiatan ini dilakukan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak terhadap tokoh yang diperankan. Anak tidak hanya meniru perilaku tokoh, tetapi juga belajar memahami tanggung jawab, karakter, serta cara berinteraksi dengan orang lain.[9]

Menurut kajian penelitian*, "Pretend play is generally defined in the research literature as an activity that involves Role play, object substitution, and imaginary situations."* Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa bermain pura-pura merupakan aktivitas yang melibatkan bermain peran, penggunaan benda sebagai simbol pengganti, dan situasi imajinatif yang banyak dibahas dalam penelitian pendidikan anak usia dini.[10]

Role play merupakan kegiatan yang menggambarkan cara bertingkah laku seseorang sesuai dengan peran yang dimainkannya dalam kehidupan sosial. Melalui metode ini, anak memperoleh kesempatan untuk belajar mengenai kewajiban, hak, nilai, dan

---

[9] Ningrum, Dian Cahya. *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. Diss. IAIN Metro, 2020, hlm. 45.

[10] Yeni, Nurhaeni. *Pengaruh metode pembelajaran Role Playing berbantuan media komik terhadap prestasi belajar siswa pada matapelajaran IPS materi uang kelas 3 di SDN 3 Puspahiang-SKP. PGSD. 0025*. Diss. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, 2021, hlm. 78.

perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, rasa percaya diri, dan kemampuan memecahkan masalah sosial.[11]

Pembelajaran dengan metode *Role play* memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi anak. Anak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan penghayatan terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, metode ini juga mampu meningkatkan partisipasi anak, melatih kerja sama kelompok, serta memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menunjukkan kemampuan dan ekspresinya dalam proses pembelajaran.[12]

Dengan demikian, metode *Role play* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosional, komunikasi, imajinasi, serta rasa percaya diri melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

b. Langkah-Langkah *Role play*

Dalam pelaksanaan metode *Role play*, diperlukan langkah-langkah yang sistematis agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

---

[11] Sulastri, Sulastri. "Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan *Role Play* pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Vol.* 5, No. 01, 2019, hlm. 69-82.

[12] Alfiani, Dwi Anita. "Penerapan metode *Role Play*ing dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia play group." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI Vol.* 2, No. 01, 2015, hlm. 18.

Langkah-langkah ini membantu guru dalam mengarahkan kegiatan bermain peran sehingga anak dapat lebih mudah memahami peran yang dimainkan serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Adapun langkah-langkah metode *Role play* adalah sebagai berikut:

1) Menentukan Tema atau Masalah

   Guru menentukan tema, situasi, atau masalah yang akan diperankan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan anak.

2) Menjelaskan Tujuan Pembelajaran

   Guru menjelaskan tujuan kegiatan bermain peran agar anak memahami kegiatan yang akan dilakukan.

3) Menentukan Tokoh atau Peran

   Guru memilih dan membagikan peran kepada anak sesuai dengan karakter atau situasi yang akan dimainkan.

4) Menyiapkan Alat dan Tempat Bermain

   Guru menyiapkan media, alat peraga, maupun lingkungan yang mendukung kegiatan *Role play* agar anak lebih mudah memahami perannya.

5) Memberikan Contoh Singkat

   Guru memberikan arahan atau contoh sederhana tentang cara memainkan peran agar anak lebih percaya diri.

6) Melaksanakan Bermain Peran

Anak mulai memerankan tokoh atau situasi sesuai dengan perannya masing-masing, baik secara individu maupun kelompok.

7) Mengamati dan Membimbing Anak

Guru mengamati jalannya kegiatan serta memberikan bimbingan apabila anak mengalami kesulitan dalam memainkan peran.

8) Diskusi dan Evaluasi

Setelah kegiatan selesai, guru mengajak anak berdiskusi mengenai pengalaman bermain peran, perasaan anak, serta pesan atau nilai yang diperoleh dari kegiatan tersebut.

9) Memberikan Kesimpulan dan Penguatan

Guru memberikan kesimpulan serta penguatan terhadap sikap dan perilaku positif yang muncul selama kegiatan bermain peran berlangsung.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, metode *Role play* diharapkan dapat terlaksana secara efektif sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional, komunikasi, dan rasa percaya diri.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Role play*

Model *Role play* memiliki berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran karena melibatkan siswa secara aktif. Model ini dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. *Role play* mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:[13]

1) Dapat meningkatkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan memerankan tokoh tertentu.
2) Membantu anak memahami perasaan, sikap, dan sudut pandang orang lain.
3) Melatih kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak.
4) Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.
5) Mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir anak.
6) Melatih kerja sama dan tanggung jawab dalam kegiatan kelompok.
7) Membantu anak memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung.

[13] Karnia, Nia, et al. "Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode *Role Play*ing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP Vol.* 24, No. 02, 2023, hlm. 121-136.

Selain memiliki kelebihan, Model *Role play* juga memiliki kekurangan, kekurangan yang dimaksud, yaitu:

1) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
2) Tidak semua peserta didik berani tampil.
3) Memerlukan persiapan yang matang.
4) Sulit diterapkan pada kelas yang besar.
5) Peserta didik terkadang lebih fokus pada permainan daripada materi.
6) Memerlukan kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik.

Berdasarkan uraian kelebihan dan kekurangan tersebut, metode *Role play* (bermain peran) tetap relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan perencanaan dan pengelolaan yang baik. Melalui bimbingan guru yang optimal, pemilihan tema yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta pengelolaan waktu yang efektif, berbagai kekurangan yang ada dapat diminimalkan. Dengan demikian, kelebihan metode *Role play* dapat dimaksimalkan untuk meningkatkan keaktifan, kemampuan komunikasi, keterampilan sosial, serta hasil belajar peserta didik.

2. Kemampuan Sosial Emosional

a. Pengertian Sosial Emosional

Kemampuan sosial emosional adalah keterampilan yang mencakup kemampuan seseorang untuk mengenali, memahami,

mengelola, dan mengekspresikan emosi secara sehat serta membangun hubungan sosial yang positif dengan orang lain. Kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada anak usia dini, karena menjadi dasar untuk keberhasilan dalam pembelajaran, pengembangan karakter, dan kehidupan bermasyarakat. [14]

Kemampuan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat, serta menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Perkembangan sosial emosional membantu peserta didik berinteraksi secara positif dengan lingkungan, bekerja sama dengan teman, mematuhi aturan, serta mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. [15]

Secara etimologis, sosial berkaitan dengan kemampuan individu dalam berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain, sedangkan emosional berkaitan dengan perasaan, sikap, dan kemampuan seseorang dalam mengelola emosi yang dimilikinya. Oleh karena itu, sosial emosional dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami dan mengendalikan emosi serta menjalin hubungan sosial yang positif dengan lingkungan sekitar.

---

[14] Nuryati Nuryati and others, 'Metode *Role Play*ing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home', As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, *Vol.* 6, No. 02, 2021 hlm. 139.

[15] Daulay, Lily Sardiani. "Lebih Dari Sekadar Nilai: Pentingnya Kecerdasan Sosial dan Emosional Pada Anak." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.* 5, No. 02, 2025, hlm. 1621-1632.

Menurut Hurlock, perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial yang ditandai dengan kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan norma, nilai, dan tuntutan lingkungan sosial. Sementara itu, perkembangan emosional merupakan proses individu dalam mengenali, memahami, mengungkapkan, dan mengendalikan emosinya secara tepat sesuai dengan situasi yang dihadapi.[16]

Menurut Yusuf, perkembangan sosial emosional adalah proses perkembangan yang melibatkan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain, membangun hubungan yang harmonis, memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain, serta mengendalikan emosi dalam berbagai situasi. Kemampuan ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam belajar maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan sosial emosional tercermin dalam perilaku peserta didik seperti kemampuan bekerja sama dengan teman, menghargai perbedaan pendapat, menunjukkan sikap empati, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, mampu berkomunikasi dengan baik, serta mampu mengendalikan emosi ketika menghadapi masalah atau konflik. Kemampuan tersebut perlu di kembangkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang memberikan

[16] Meno, Otavani, Elisa Yunita Sada, and Dimas Qondias. "Analisis kebutuhan media kartu emosi untuk aspek kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun." *Jurnal Citra Pendidikan Anak Vol.* 3 , No. 03, 2024, hlm. 113.

kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional adalah kemampuan individu dalam mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat serta membangun hubungan sosial yang positif melalui sikap kerja sama, empati, komunikasi, tanggung jawab, dan pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan sosial emosional yang berkembang dengan baik akan membantu peserta didik mencapai keberhasilan dalam proses belajar maupun dalam kehidupan sosialnya.

b. Indikator Kemampuan Sosial Emosional

Adapun indikator kemampuan sosial emosional yang dapat diamati dalam penelitian ini meliputi kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menunjukkan empati, mengendalikan emosi, menghargai orang lain, dan bertanggung jawab.[17]

1) Kemampuan Bekerja Sama

Kerja sama merupakan kemampuan peserta didik untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam kelompok guna mencapai tujuan bersama. Kemampuan bekerja sama ditunjukkan melalui sikap saling membantu, berbagi tugas, menghargai kontribusi teman, dan menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama. Peserta didik

[17] Febrianti, Siti Fadilah Dwi, and Finadatul Wahidah. "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode *Role Play*ing." *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan Vol.* 6, No.02., 2024, hlm. 12-24.

yang memiliki kemampuan kerja sama yang baik akan lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan sosial dan mampu menjalin hubungan yang harmonis dengan teman sebaya.

Dalam pembelajaran, kerja sama dapat terlihat ketika siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta melaksanakan tugas sesuai dengan peran yang diberikan. Melalui model pembelajaran *Role play*, siswa dilatih untuk bekerja sama dengan anggota kelompok dalam memerankan suatu situasi atau permasalahan tertentu.

2) Kemampuan Berkomunikasi

Komunikasi merupakan kemampuan menyampaikan ide, pendapat, perasaan, dan informasi kepada orang lain secara jelas dan santun. Kemampuan komunikasi sangat penting dalam perkembangan sosial emosional karena menjadi sarana utama dalam membangun hubungan sosial yang positif.

Peserta didik yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik mampu menyampaikan pendapat dengan percaya diri, mendengarkan pendapat orang lain, serta merespons pembicaraan secara tepat. Dalam kegiatan *role play*, siswa diberikan kesempatan untuk berbicara, berdialog, dan berinteraksi dengan teman sehingga kemampuan komunikasinya dapat berkembang secara optimal.

3) Kemampuan Menunjukkan Empati

Empati adalah kemampuan memahami dan merasakan perasaan yang dialami oleh orang lain. Sikap empati ditunjukkan melalui kepedulian, perhatian, dan keinginan untuk membantu orang lain yang sedang mengalami kesulitan. Peserta didik yang memiliki empati akan lebih mudah memahami kondisi teman, menghargai perasaan orang lain, serta menghindari tindakan yang dapat menyakiti orang lain. Dalam pembelajaran *role play*, siswa berperan sebagai tokoh tertentu sehingga mereka belajar memahami sudut pandang dan perasaan orang lain melalui peran yang dimainkan.

4) Kemampuan Mengendalikan Emosi

Pengendalian emosi merupakan kemampuan individu dalam mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat sesuai dengan situasi yang dihadapi. Kemampuan ini penting agar peserta didik dapat menghadapi berbagai permasalahan tanpa menunjukkan perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Peserta didik yang mampu mengendalikan emosi dapat menahan amarah, mengelola rasa kecewa, menerima kritik, serta tetap bersikap tenang dalam menghadapi konflik. Kemampuan ini dapat dilatih melalui kegiatan *role play* karena siswa belajar menghadapi berbagai situasi sosial yang memerlukan pengendalian diri dan pengambilan keputusan yang tepat.

5) Kemampuan Menghargai Orang Lain

Menghargai orang lain merupakan sikap menerima dan menghormati perbedaan yang ada di lingkungan sosial. Sikap ini ditunjukkan dengan menghargai pendapat teman, tidak mengejek, tidak memaksakan kehendak, serta memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan ide atau gagasannya.

Kemampuan menghargai orang lain sangat penting dalam menciptakan hubungan sosial yang harmonis. Melalui pembelajaran *role play*, siswa diajak untuk memahami berbagai karakter dan peran sehingga dapat menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai.

6) Kemampuan Bertanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan kesadaran peserta didik untuk melaksanakan tugas dan kewajiban dengan baik serta menerima konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Sikap tanggung jawab dapat dilihat dari kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas, mematuhi aturan, menjaga amanah, dan melaksanakan peran yang diberikan. Dalam kegiatan *Role play*, setiap siswa memiliki peran dan tugas yang harus dijalankan dengan baik. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat membantu menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas individu maupun kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional peserta didik mencakup berbagai aspek yang mendukung

keberhasilan mereka dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sosial.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *role play* serta pengembangan kemampuan sosial emosional siswa telah dilakukan oleh berbagai peneliti. Hasil penelitian tersebut menjadi bahan acuan dan referensi dalam penyusunan penelitian ini. Adapun ringkasan penelitian yang relevan dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Refisi Duha dan Ajeng Ayu Widiaasuti dengan judul Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode *role playing* di Kelompok Bermain.[18] Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukan bahwa ada peningkatan kemampuan sosial emosional anak kelompok bermain melalui metode *role play*ing di KB/TK Fransiskus Xaverius 78 Salatiga. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak dimana pada pra tindakan sebesar 62.96%, pada siklus I meningkat menjadi 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 94.44%15. Adapun persaman dari penelitian ini adalah meneliti tentang *role play*ing untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok bermain. Sedangkan perbedaannya berada pada tema yang berbeda.

[18] Duha, Refisi, and Ajeng Ayu Widiastuti. "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode *Role Play*ing Di Kelompok Bermain." Satya Widya *Vol.* 34 , No. 1, 2018, hlm. 77-87.

2. Darlin, Samar dan Bus yairi Ahmad dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *role play*ing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK Kartika VI 15 Biak. [19] Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik, namun belum mencapai indikator yaitu 75% jika anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan hasil evaluasi siklus II, sebesar 95% telah dicapai oleh 19 orang anak didik, sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui model *role play*ing (bermain peran) di TK Kartika VI-15 Biak telah terselesaikan dan mencapai target peneliti yaitu indikator keberhasilan 75%16. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *role play*. Sedangkan perbedaanya terletak pada perkembangan yang diteliti mengenai Bahasa sedangkan peneliti mengenai kemampuan sosial emosionalnya.
3. Vera Ayuningtiyas dengan judul Metode Bermain Peran (*Role play*ing) Dalam Upaya Menumbuhkembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini Di TK Bhayangkari 17 Cimahi.[20] Dari hasil penelitian didapat kesimpulan bahwa tingkat keterampilan berbicara bahasa Indonesia anak dengan metode bermain peran lebih tinggi dibandingkan

---

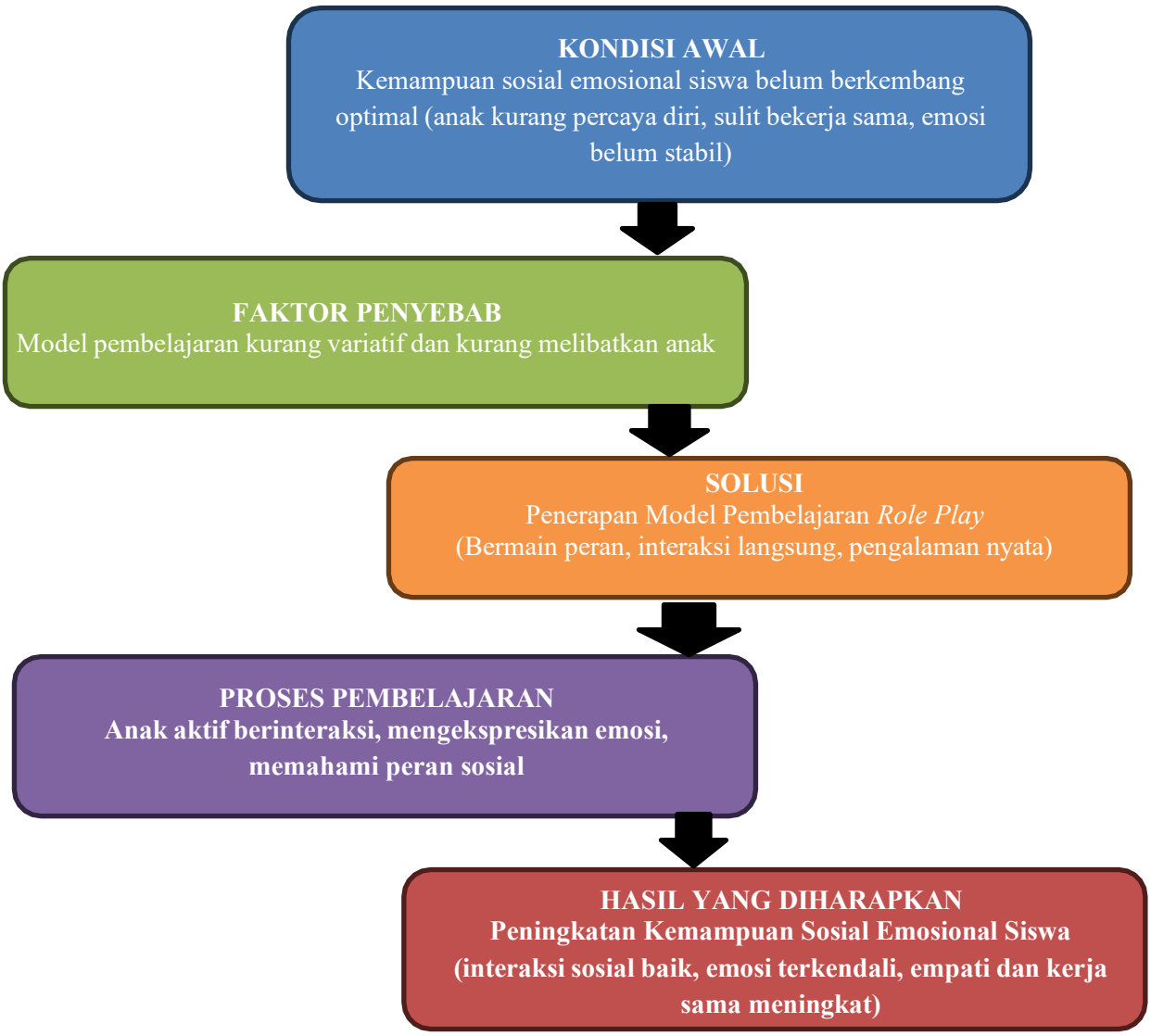
[19] Darlin, Darlin, dan Busyairi Ahmad. "Penerapan Model Pembelajaran *Role Play*ing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Tk." Al Hikmah Indonesian *Journal of Early Childhood Islamic Education Vol.* 5, No. 01, 2021, hlm. 1-13.

[20] Ayuningtyas, Vera. "Metode Bermain Peran (*Role Play*ing) Dalam Upaya Menumbuhkembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini Di Tk Bhayangkari 17 CIMAHI." *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Vol.* 2, No. 02, 2013, hlm. 48-55.

dengan tingkat keterampilan berbicara anak dengan metode ceramah. Jadi persamaannya sama meneliti tentang *role play* dan yang berbeda mengenai perkembangan yang ditingkatkan adalah keterampilan berbahasa, sedangkan yang akan saya teliti mengenai perkembangan sosial emosionalnya.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan Masalah yang telah ditemukan, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar Bagan II.1 Kerangka Berpikir

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui penerapan model pembelajaran *Role play*. Penelitian dikatakan berhasil apabila kemampuan sosial emosional anak mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Adapun indikator kemampuan sosial emosional anak dalam penelitian ini meliputi:

1. Indikator Kinerja Guru

Indikator kinerja guru digunakan untuk mengetahui keberhasilan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role play*. Indikator ini menjadi tolak ukur dalam menilai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Berikut indikator kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran *Role play*:

a. Menyusun modul ajar/RPPH sesuai dengan model pembelajaran *Role play*.
b. Menyiapkan media dan skenario bermain peran sesuai tema pembelajaran.
c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas kepada anak.

d. Menjelaskan aturan dan langkah-langkah kegiatan *Role play* kepada anak.
e. Membimbing anak dalam kegiatan bermain peran.
f. Memberikan motivasi dan arahan kepada anak selama kegiatan berlangsung.
g. Mengelola kelas agar tetap aktif dan kondusif selama pembelajaran.
h. Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kegiatan *Role play*.
i. Memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam kegiatan bermain peran.
j. Melakukan penilaian terhadap perkembangan sosial emosional anak selama kegiatan pembelajaran.
k. Memberikan penguatan dan umpan balik kepada anak.
l. Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Keberhasilan aktivitas guru dikatakan tercapai apabila pelaksanaan pembelajaran mencapai kategori baik dengan persentase minimal 75%.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Indikator aktivitas anak digunakan sebagai acuan untuk mengamati keterlibatan anak secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung melalui model pembelajaran *role play*.

Berikut indikator aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung:

a. Anak memperhatikan penjelasan guru saat kegiatan pembelajaran.
b. Anak aktif mengikuti kegiatan *role play*.
c. Anak berani tampil memainkan peran di depan kelas.
d. Anak terlibat dalam kegiatan bermain bersama teman.
e. Anak mampu mengikuti aturan dalam kegiatan bermain peran.
f. Anak bekerja sama dengan teman dalam kegiatan *role play*.
g. Anak mampu merespons pertanyaan dan arahan guru.
h. Anak menunjukkan antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
i. Anak mampu menyelesaikan kegiatan bermain peran dengan baik.
j. Anak terlibat aktif dalam kegiatan refleksi atau tanya jawab setelah pembelajaran.

3. Indikator kemampuan sosial emosional siswa

Indikator kemampuan sosial emosional anak digunakan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak setelah diterapkan model pembelajaran *role play*.

Berikut indikator kemampuan sosial emosional anak:

a. Anak mampu mengenali dan mengekspresikan emosi dengan baik.
b. Anak mampu mengendalikan emosi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
c. Anak mampu berinteraksi dengan teman sebaya secara positif.

d. Anak mampu bekerja sama dalam kegiatan bermain peran.
e. Anak mampu berbagi dan menunggu giliran saat bermain.
f. Anak mampu mendengarkan dan menghargai pendapat teman.
g. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat melakukan kegiatan
h. Anak menunjukkan sikap peduli dan empati terhadap teman.
i. Anak mampu mengikuti aturan dalam kegiatan bermain peran.
j. Anak mampu menyelesaikan konflik sederhana dengan teman secara baik.