**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Psikologi perkembangan merupakan salah satu bidang psikologi yang memfokuskan kajian atau pembahasannya mengenai perubahan tingkah laku dan proses perkembangan dari masa konsepsi sampai meninggal. Perkembangan emosi anak merupakan suatu perubahan pada pribadi anak yang bersifat psikologis yang dikenal dengan nama perilaku emosional.

Emosi adalah energi psikis yang mempunyai arti penting dalam perkembangan anak. Paradigma penelitian psikologi pendidikan yang terbaru telah membuktikan bahwa hasil belajar anak tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognisinya, tetapi justru pengelolaan emosi yang baik dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang baik. Kita bisa melihat kasus gagalnya anak dalam ujian karena pada saat ujian anak dalam kondisi gelisah, panik, takut salah dan sebagainya. Apa yang muncul pada saat itu adalah emosi-emosi yang tidak mendukung kegiatan belajar anak, sehingga seringkali anak merasa gugup saat menghadapi sebuah masalah namun tak satupun bisa untuk diselesaikan, yang ada hanya kebingungan tak tahu harus berbuat apa. Contoh kasus tersebut membuktikan bahwa emosi dapat menghambat pencapaian tujuan belajar, oleh karena itu pelatihan pengelolaan emosi harus dilakukan sejak dini.

Pengelolaan emosi anak tidak hanya melibatkan orangtua di rumah, namun juga semua guru di sekolah. Guru sebagai pengajar, pendidik dan pembimbing sudah seharusnya kreatif menciptakan metode dan wadah yang tepat untuk dapat membantu pengelolaan emosi anak tanpa harus mengorbankan jam mengajarnya, artinya melatih pengelolaan emosi anak dapat terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Sebagian orangtua atau pendidik masih beranggapan bahwa perilaku agresif atau destruktif anak merupakan ekspresi emosi anak, sehingga untuk sementara emosi dikaitkan dengan perilaku negatif. Jika anak mengalami terlalu banyak emosi yang tidak menyenangkan, bisa menyebabkan pandangan anak terhadap kehidupan akan menyimpang, bahkan dapat mengembangkan watak yang tidak menyenangkan sehingga dapat menimbulkan masalah penyesuaian diri anak di lingkungannya. Oleh karena itu anak membutuhkan bimbingan bagaimana mengelola emosinya.

Dalam hal ini, proses bimbingan bukan dimaksudkan untuk menghilangkan emosi itu, tetapi untuk menyiapkan anak supaya dapat memberikan reaksi yang tepat dan wajar terhadap stimulus yang dihadapinya. Dengan demikian dapat diminimalisir ekspresi emosi yang negatif dalam bentuk perilaku destruktif.

Pengendalian emosi adalah “mengarahkan energi emosi ke saluran ekspresi yang bermanfaat dan dapat diterima secara sosial” (Hurlock, 1980). Pengendalian emosi tidak sama dengan penekanan emosi. Apabila pendidik ingin mengendalikan ekspresi  emosi anak, berarti berupaya mengalihkan energi yang ditimbulkan oleh tubuh menjadi persiapan untuk bertindak ke arah pola perilaku anak yang bermanfaat dan dapat diterima secara sosial. Selain itu, anak juga perlu belajar bagaimana cara mengatasi reaksi yang biasanya menyertai emosi tersebut. Untuk itu anak harus mampu menilai rangsangan tersebut dan menentukan apakah reaksi emosi yang akan dilakukan dapat dibenarkan atau tidak.

Di sekolah proses belajar ini dapat dilakukan anak atas bimbingan guru dengan cara bermain. Para ahli pendidikan telah menekankan pentingnya bermain bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Bermain peran dianggap menempati tempat yang strategis untuk membimbing anak dalam upaya pengendalian emosi.

Bermain peran dalam dunia pendidikan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berada pada situasi yang sengaja dibuat oleh pendidik (guru maupun orangtua)  dan  anak juga berperan sebagai tokoh yang memiliki misi tertentu. Oleh karena itu dengan bermain peran anak dapat melakukan instropeksi diri, empaty, mengkritik orang lain, menghargai orang lain, mengelola suatu hubungan dan sebagainya.

Walaupun bermain peran memiliki tempat yang strategis dalam mengelola emosi anak, tetapi pendidik hendaknya juga waspada terhadap dampak negatif bermain peran pada anak, misalnya munculnya anggapan bahwa cerita yang dilakoni anak merupakan kejadian nyata, sehingga8 konflik anak dalam bermain peran dapat berkepanjangan sampai di luar bermain peran. Pendidik perlu memberikan refleksi setelah bermain peran, sehingga anak tahu batas perannya dan mengetahui manfaat bermain peran. Secara emosional bermain peran membantu anak memahami dan mengendalikan emosi.

Melihat dari kondisi awal di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone mengindikasikan kebanyakan anak sangat senang ketika diajak bermain peran dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika anak berebutan untuk memilih peran yang diberikan guru kepada mereka, dan dalam melakukan kegiatan peran anak memerankan tokoh yang mereka pilih dengan sungguh-sungguh. Dengan alasan inilah peneliti ingin melakukan penelitian apakah bermain peran dapat meningkatkan perilaku emosional anak didik

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah bermain peran berpengaruh terhadap perilaku emosional anak di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone?”

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bermain peran berpengaruh terhadap perilaku emosional anak di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun maanfat teoretis dan manfaat praktis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
2. Sebagai bahan masukan dan informasi dalam meningkatkan kecerdasan emosional melalui bermain peran pada anak usia Taman Kanak-kanak.
3. Menambah pengetahuan di bidang pendidikan sebagai bahan perbandingan sekaligus sebagai bahan referensi bagi peneliti yang mengkaji penelitian yang sama
4. Manfaat Praktis
5. Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai cara mengembangkan kecerdasan emosional anak usia Taman Kanak-kanak mealui bermain peran.
6. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan agar lebih memberikan perhatian bagi anak dalam mengembangkan kecerdasan emosinal anak usia Taman Kanak-kanak melaui bermain peran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Bermain**
3. **Pengertian bermain**

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti hanya makanan, cinta kasih. Tentang bermain, Hurlock (1980:319) menyatakan, “bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Seperti yang diungkapkan oleh Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004:24) bahwa, “bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri”.

Kepekaan emosi sangat membantu anak untuk memahami arti perasaan yang timbul pada diri mereka maupun pada diri orang lain. Moeslichatoen (33:2004) memberikan penjelasan bahwa, “melalui bermain anak dapat meningkatkan kepakaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang bersifat tidak serius, pura-pura, imajinatif dan dimotivasi dari dalam diri anak yang berfungsi untuk pertumbuhan anak.

1. **Jenis Bermain**

Kategori bermain dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan pasif (Hurlock, 1980:319):

1. Bermain aktif

Dalam bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya. Misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin.

1. Bermain pasif

Kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena in pasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati temannya bermain, melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit energi dibandingkan bermain aktif.

1. **Manfaat Bermain**

Menurut Zaviera (Wordpress, 2008) mengungkapkan beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain:

1. Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
2. Aspek perkembangan motorik kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan keterampilan anak.
3. Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
4. Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
5. Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu perbentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
6. Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
7. Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.
8. Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.
9. Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan.
10. **Model bermain**

Adapun model/macam-macam bermain anak menurut Suherman (Juhernaidy, 2011) dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

1. Permainan fungsi. Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh. Dengan permainan ini anak akan memfungsikan serta mengetahui fungsi-fungsi dari organ-organ tubuh mereka.
2. Permainan konstruktif. Membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta, membuat sebuah kota kecil dengan menggunakan tumpukan balok.
3. Permainan reseptif. Sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif. Dengan permainan ini anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya dalam hal ini kemampuan berbicara.
4. Permainan peranan. Dalam permainan ini anak akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru. Banyak manfaat dari metode bermain peran, selain dapat mengembangkan kemampuan sosial anak juga dapat membantu anak dalam mengolah emosi serta mengembangkan kemampuan bahasa verbal amupun bahasa nonverbal.
5. Permainan sukses. Yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.
6. **Bermain peran**
7. **Pengertian Bermain Peran**

Bermain peran dalam dunia pendidikan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berada pada situasi yang sengaja di buat oleh pendidik (guru maupun orangtua)  dan  anak juga berperan sebagai tokoh yang memiliki misi tertentu. Oleh karena itu, dengan bermain peran anak dapat melakukan instropeksi diri, empati, mengkritik orang lain, menghargai orang lain, mengelola suatu hubungan dan sebagainya. Menurut Hurlock (1980:329) mengemukakan bahwa, “bermain peran merupakan bentuk bermain aktif di masa anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah itu mempunyai atribut lain ketimbang yang sebenarnya”.

Bermain peran atau bermain pura-pura menurut Moeslichatoen (2004:38) mengatakan bahwa:

Bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya hayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Bermain peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Dengan dramatisasi anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memamerkan suatu peran tertentu. Dengan bermain peran anak dapat menstimulasikan peran, tokoh atau karakter yang mereka sukai. Sudrajat (2008:22) menyatakan bahwa:

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Dari beberapa pengertian dan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa bermain peran adalah proses bermain simulasi dengan cara memperagakan atau meniru suatu model atau karakter yang mereka sukai dengan tujuan untuk mengeksplorasi perasaan, sikap, dan nilai yang mana secara emosional bermain peran dapat membantu anak dalam memahami dan mengendalikan diri. Bermain peran akan mendorong anak untuk berkomunikasi dan belajar lebih banyak kata untuk menyampaikan gagasannya. Permainan ini juga merangsang mereka untuk berpikir, menganalisa suatu hal, dan menciptakan ide-ide baru sesuai imajinasinya yang tak terbatas.

1. **Hakekat Bermain Peran**

Dalam dunia Taman Kanak-kanak bermain peran mempunyai beberapa fungsi (Moeslichatoen, 2004:38) antara lain untuk menghindari keterbatasan kemampuan yang ada, mengatasi larangan-larangan, dan menjadi pengantar berbagai hal yang tidak terpenuhi, menghindarkan diri dari hal-hal yang menyakitkan hati, meyalurkan perasaan negatif yang tidak mungkin dapat ditampilkan.

Bermain peran lebih banyak dilakukan oleh anak yang kurang pandai menyesuaikan diri daripada oleh anak yang pandai menyesuaikan diri. Moeslichatoen (2004:39) mengungkapkan bermain peran sendiri dapat dibedakan dalam bentuk:

1) Minat pada personifikasi, misalnya berbicara pada boneka atau benda-benda mati; 2) Bermain pura-pura dengan menggunakan peralatan, misalnya minuman dengan menggunakan cangkir kosong; 3) Bermain pura-pura dalam situasi tertentu, misalnya situasi kehidupan sehari-hari dalam keluarga, situasi di tempat praktek dokter yang mengobati anak sakit, dan sebagainya.

Menurut Dawson (Moedjiono & Dimyati, 1992:80) mengemukakan bahwa “metode bermain peran atau simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku”. Sedangkan menurut Ali (Hardikasanwikarto, 2010) mengemukakan bahwa “metode peran adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan”.

Melalui bermain peran anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan atau mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para anak dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Merangsang kecerdasan emosi dengan bermain peran merupakan salah satu cara yang dapat di terapkan di taman kanak-kanak. Bermain peran yang di maksudkan dalam hal ini yaitu bermain peran untuk memecahkan masalah melalui peragaan serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan dan diskusi. Untuk epentingan tersebut melalui peran peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang di pilih. Secara emosional bermain peran membantu anak belajar memahami dan mengendalikan diri sendiri.

Bermain peran dianggap tepat sebagai teknik mengelola emosi anak (Juhernaidy. 2011) dengan didasarkan pada asumsi:

1. Dalam bermain peran terkandung belajar dengan cara meniru dan belajar dengan mempersamakan diri  (*learning by imitation and identification)* yang dapat mempengaruhi aspek rangsangan dan aspek reaksi emosi anak. Misalnya, pada saat anak berperan menjadi seorang tokoh, anak itu akan mendalami hal-hal yang membangkitkan emosi dan  akan meniru cara bereaksi tokoh tersebut bahkan selanjutnya akan mengekspresikan emosi yang sama dengan peran yang sedang dilakoni. Oleh karena itu, pendidik seharusnya memilih tokoh-tokoh yang dikagumi anak, bisa karena kasih sayangnya, kebaikannya ataupun karena kemampuan yang lain.
2. Dengan bermain peran memberi kesempatan anak untuk mengekspresikan emosi anak yang spontan, penyaluran emosi anak yang tertekan serta improvisasi emosi sehingga membantu perkembangan psikis anak. Melalui bermain peran diharapkan anak dapat memproyeksikan sikap, emosi dan pikirannya.
3. Bermain peran dapat digunakan sebagai teknik membangun kemampuan berkelompok, sehingga anak akan belajar mengelola emosi bersama kelompoknya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kanfer dan Goldstein (1982) yang menemukan bahwa bermain peran dapat meningkatkan self esteem dan interaksi dengan teman sebaya.

Melalui bermain peran anak tidak menyadari bahwa dirinya sedang dibimbing, karena situasinya bermain. Dengan demikian dapat diminimalisir hambatan psikologis antara pendidik dengan anak dalam kegiatan membimbing.

1. **Strategi bermain peran**

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya.

Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Strategi *Role Playing* (bermain peran) termasuk metode pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kisah kehidupan nyata sehari-hari (bukan imajinatif). *Role Playing* dan sosiodrama merupakan langkah awal dalam pengajaran drama.

Dalam Role playing dan sosiodrama ini ada hal-hal yang perlu diperhatikan. Ada sembilan hal yang dikemukakan oleh Torrance, (Waluyo, 2008:189), yaitu sebagai berikut:

1. Tujuannya harus bersifat pendidikan, bukan memiliki hiburan. Dengan bermain peran anak akan dibantu dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, baik bahasa verbaal maupun bahasa nonverbal.
2. Jangan buru-buru, siswa harus mempunyai kesempatan untuk mengikuti peranannya dan situasi kedalaman dan meliputi beberapa aspek.
3. Problem dan konflik hendaknya berhubungan dengan hal yang akan digunakan siswa, dan berkenaan dengan hal yang akan digunakan siswa. Dalam hal ini, siswa diberikan peran yang akan mereka jalani dalam kehidupan yang sebenarnya kelak, misalnya anak perempuan yang diberi peran sebagai ibu di mana kelak di masa depan dia akan menjadi seorang ibu rumah tangga.
4. Situasi hendaknya tepat dengan tingkat daya tarik siswa dan kematangannya.
5. Perasaan yang kompleks tidak boleh secara mudah diubah.
6. Fokus dari usaha kelompok ditujukan untuk mencoba cara yang dapat ditempuh untuk mengelola kelakuan seefektif mungkin.
7. Situasi hendaknya bersifat terbuka. Dengan proses ini ketika selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasikan perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.
8. Tekanan juga ditujukan untuk membantu siswa belajar berfikir untuk mereka sendiri. Dalam bermain peran sebaiknya biarkan anak memilih peran atau karakter yang mereka senangi asalkan tidak keluar dari naskah yang disiapkan.
9. Situasi dan respon dari actor berkembang. Jangan bicara terlalu banyak untuk diri sendiri. Hal ini dimaksudkan agar terjadi situasi komunikasi antara anak yang satu dengan anak yang lain dan hal ini akan membantu mereka dalam memahami dan menguasai bahasa reseptif.

Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Dalam strategi bermain peran guru dapat melibatkan diri ataupun tidak terlibat tergantung pada usia, kemampuan dan tahap perkembangan anak didik. Pada anak yang berusia 3-4 tahun, di mana tahap perkembangan anak masih belum baik, maka di sinilah guru perlu melibatkan diri dalam artian memerankan salah satu tokoh dalam permainan. Namun bila anak dalam kelompok usia 4-5 tahun yang dianggap telah mampu melakukan kegitan ini tanpa bantuan dari guru maka guru tidak perlu melibatkan diri, guru hanya sebatas menjadi seorang narator ataupun pengamat saja.

1. **Manfaat bermain peran**

Menurut Pamela (Gunarti, Lilis, dan Azizah, 2010:10.37) mengungkapkan bahwa, “bermain peran berdampak pada beberapa aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan sosial, emosional, dan intelektual”. Berikut penjelasannya:

1. Perkembangan sosial

Dengan metode bermain peran, anak saling memberikan kontribusinya satu sama lain, anak menempatkan dirinya pada posisi orang lain, memahami arti hubungan sosial serta bekerja sama di mana kesemuanya akan saling mendukung terhadap perkembangan sosial anak.

1. Perkembangan emosional

Dalam permainan peran, anak memainkan peran di mana anak akan mencoba untuk menjadi karakter dari peran yang mereka mainkan. Dengan melakukan hal ini anak akan menumbuhkan rasa percaya diri mereka, anak dapat mengenal bentuk-bentuk emosi seperti berharap, takut, marah, saling menghargai, memahami perasaan diri dan perasaan orang lain, serta mampu mengenal kekuatan dan kelemahan yang ada dalam dirinya.

1. Perkembangan intelektual

Secara tidak langsung, dalam permainan peran anak belajar untuk mengembangkan intelektual, kreativitas serta kemampuan anak dalam berpikir secara kritis karena dalam bermain peran anak akan malakukan hubungan, mengorganisir informasi yang mereka dapatkan, memahami pola, menguji idenya melalui proses coba dan ralat, atau bahkan bereksperimen, memgormulasi dan menentukan rencana, menyesuaikan ide dengan waktu. Dari kesemua kemampuan yang didapat anak tersebut, anak telah mengembangkan konsep mereka akan kemampuan sains dan matematika.

Selain itu, Gunarti, Lilis, dan Azizah (2010:10.37) menambahkan bahwa, “dalam bermain peran dapat juga mengembangkan kemampuan anak dalam perkembangan bahasa, seni, perkembangan fisik, dan perkembangan moral-agama”. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Perkembangan bahasa

Dalam bermain peran, anak memainkan peran dengan menggunakan bahasa ekspresif serta menggunakan bahasa reseptifnya kepada lawan perannya untuk berkomunikasi. Dengan kegiatan seperti ini secara berkesinambungan maka hal tersebut akan menambah kepercayaan diri anak sehingga kemampuan berbahasa mereka semakin baik.

1. Seni

Apabila pendidik ingin meningkatkan kemampuan seni anak dengan menggunakan metode bermain peran, maka dalam proses kegiatan ini dapat dibubuhi beberapa nyanyian-nyanyian yang dapat diiringi dengan musik.

1. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik anak dalam hal ini perkembangan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik dengan melakukan kegaitan meloncat, berlari-lari, berputar, serta motorik halus anak dengan melakukan kegaitan mengancing baju, memasang sepatu dan mengikatnya. Dalam bermain peran hal tersebut dapat dilakukan.

1. Moral-agama

Nilai-nilai dan pesan yang menjadi cerminan dalam karakter peran yang dimainkan oleh anak akan menjadi inspirasi bagi anak seperti menyayangi antar sesama makhluk Tuhan, berbakti kepada orang tua serta bersikap jujur.

1. **Langkah-langkah Bermain Peran**

Bentuk kegiatan bermain peran merupakan cermin budaya masyarakat di sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan terulang dalam kegiatan bermain peran tersebut. Kegiatan bermian peran juga merupakan situasi pada zaman tertentu, misalnya pada situasi zaman perang, gerakan penghijauan lingkungan, situasi sekolah, dan sebagainya. Dalam bermain peran, anak tidaklah berperan sebagai dirinya sendiri melainkan sebagai orang lain, karakter kegemaran mereka, ataukah superhero yang mereka sering lihat di televisi. Namun pada dasarnya anak lebih senang bermain peran dalan situasi yang menggambarkan kondisi keluarga di mana anak berperan sebagai ibu, bapak, kakak, menata ruang tamu, menidurkan bayi kecil, dan lain sebagainya.

Shaffel dan Shaffel, 1967 (Waluyo, 2008: 196) menyebutkan ada Sembilan langkah dalam bermain peran, yaitu:

(1) memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap peran; (5) pemeranan (pentas di depan kelas); (6) diskusi dan evaluasi I (spontanitas) ; (7) pemeranan (pentas) ulang; (8) diskusi dan evaluasi II, pemecahan masalah, dan (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Dhieni (2006: 7) mengemukakan langkah-langkah bermain peran di Taman Kanak-kanak sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan di gunakan dalam kegiatan bermain peran.
2. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok anak untuk pertama kalinya di perkenalkan dengan bermain peran guru dapat memberikan contoh satu peran.
3. Guru member kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang di sukainya.
4. Jika bermain peran untuk pertama kali di lakukan sebaiknya guru sendirilah memilih anak yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
5. Anak menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus di mainkan
6. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik di ucapkan oleh pemain untuk memulai

Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah-masalah itu dengan cara-cara lain. Pada pembelajaran bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengundang rasa kepenasaran peserta didik yang menjadi pengamat agar turut aktif mendiskusikan dan mencari jalan ke luar. Dengan demikian, diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan peserta didik. Hakekat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

1. **Perilaku Emosional**

**Pengertian Perilaku Emosional**

Secara konseptual memang tidak mudah mendeskripsikan emosi, namun pada dasarnya emosi bisa diartikan sebagai suatu keadaan jiwa individu sebagai akibat adanya peristiwa yang pada umumnya datang dari luar individu. Emosi biasanya bersifat mendalam sehingga bisa merubah perilaku individu. Namun reaksi anak terhadap keadaan di luar dirinya itu bisa berbeda-beda, karena hal itu berkaitan dengan persepsi anak terhadap stimulus itu.

Bagaimana anak memberikan makna terhadap stimulus akan menentukan bagaimana reaksinya terhadap stimulus itu. Anak yang dihadapkan pada situasi ujian dan mempersepsikan bahwa ujian adalah peristiwa yang membahayakan hidupnya maka muncul emosi takut, tapi bila anak mempersepsikan ujian bukan sebagai suatu peristiwa yang membahayakan hidupnya, maka anak akan nyaman saja menghadapi ujian. Oleh karena itu, satu jenis stimulus bisa menimbulkan emosi yang berbeda-beda.

Karena sifatnya yang mendalam, maka kekuatan emosi individu dapat menyebabkan munculnya perilaku yang agresif, destruktif bahkan kreatif dan berbeda sekali bila dibandingkan dengan pada saat inidividu tidak dalam kondisi emosional. Hal ini tergantung kemampuan individu itu dalam mengelola emosi dirinya.

Zeman (1986) menyatakan “perilaku emosional adalah sebuah proses di mana bayi dan anak-anak memulai mengembangkan kecakapan untuk bereksperimen, mengungkapkan, dan menafsirkan emosi”. Getaran jiwa dan suasana yang komplek pada anak di ungkapkan, dialami dan di interprestasikan dalam bentuk-bentuk nyata seperti perasaan takut, cemas, marah, dongkol, iri, cemburu, senang, kasih sayang, simpati, Peterson (1996) mengklasifikasikan gejala-gejala tersebut dalam empat klasifikasi yaitu kemarahan (anger), ketakutan (fear), kebahagian (happiness) dan canda (humor).

Istilah emosi menurut Daniel Goleman (Wawan junaidi, 2009) memaknai emosi sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Emosi dan perasaan adalah dua konsep yang berbeda, tetapi perbedaan keduanya tidak dapat dinyatakan secara tegas. Emosi dan perasaan merupakan gejala emosional yang secara kualitatif berkelanjutan tetapi tidak jelas batasannya. Pada suatu saat, warna afektif dapat dikatakan sebagai perasaan, tetapi dapat disebut sebagai emosi. Misalnya, marah yang ditunjukkan dalam bentuk diam. Oleh karena itu, emosi dan perasaan tidak mudah untuk dibedakan.

Menurut Chaplin (Wawan Junaidi, 2009) emosi adalah “sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalan sifatnya dari perubahan perilaku”. Chaplin membedakan emosi dengan perasaan, perasan adalah “pengalaman disadari yang diaktifkan baik oleh perangsang eksternal maupun oleh macam-macam keadaan jasmani”.

Jika anak mengalami terlalu banyak emosi yang tidak menyenangkan, bisa menyebabkan pandangan anak terhadap kehidupan akan menyimpang, bahkan dapat mengembangkan watak yang tidak menyenangkan sehingga dapat menimbulkan masalah penyesuaian diri anak di lingkungannya. Oleh karena itu, anak membutuhkan bimbingan bagaimana mengelola emosinya.

Dari penjelasan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku emosi adalah suatu keadaan jiwa sebagai akibat adanya peristiwa yang pada umumnya datang dari luar individu yang menjadi pemicu terjadinya rangsangan emosi yang menyebabkan perasaan gembira, senang, sedih, takut, cemas, cemburu, dan lain-lain. Namun kemudian, emosi dan perasaan adalah dua konsep yang berbeda, tetapi perbedaan keduanya tidak dapat dinyatakan secara tegas karena keduanya merupakan gejala emosional yang secara kualitatif berkelanjutan tetapi tidak jelas batasannya.

**Perilaku Emosional Pada Anak**

Untuk menunjang keberhasilan individu dalam hidup maka sejak kecil anak perlu menguasai berbagai kemampuan terutama kemampuan sosial emosional yang baik, karena menurut Daniel Goleman (1995) keberhasilan hidup seseorang lebih ditentukan oleh kemampuan emosionalnya dibandingkan dengan kemampuan intelektual. Kemampuan emosional merupakan fundasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas.

Sejak anak-anak usia TK masalah-masalah emosional sudah dapat kita identifikasi dari berbagai perilaku yang ditampakkan anak, diantaranya anak selalu ingin menang sendiri, bersikap agresif, cepat marah, setiap keinginannya selalu harus dituruti, membangkang bahkan menarik diri dari lingkungannya dan tidak mau bergaul dengan teman-temannya.

Menurut Kartini Kartono (1995:113) bahwa ciri khas anak usia TK ditandai dengan:

(1) bersifat egosentris naif, (2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, (3) kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, dan (4) sikap hidup yang fisiognomis.

Sebagian orang tua atau pendidik masih beranggapan bahwa perilaku agresif atau destruktif anak merupakan ekspresi emosi anak, sehingga untuk sementara emosi dikaitkan dengan perilaku negatif. Seperti luapan emosi kegembiraan anak dengan melompat-lompat sampai keluar air mata. Secara konseptual memang tidak mudah mendeskripsikan emosi, namun pada dasarnya emosi bisa diartikan sebagai suatu keadaan jiwa individu sebagai akibat adanya peristiwa yang pada umumnya datang dari luar individu. Emosi biasanya bersifat mendalam sehingga bisa merubah perilaku individu. Namun reaksi anak terhadap keadaan di luar dirinya itu bisa berbeda-beda, karena hal itu berkaitan dengan persepsi anak terhadap stimulus itu. Bagaimana anak memberikan makna terhadap stimulus akan menentukan bagaimana reaksinya terhadap stimulus itu. Anak yang dihadapkan pada situasi ujian dan mempersepsikan bahwa ujian adalah peristiwa yang membahayakan hidupnya maka muncul emosi takut, tapi bila anak mempersepsikan ujian bukan sebagai suatu peristiwa yang membahayakan hidupnya, maka anak akan nyaman saja menghadapi ujian. Oleh karena itu, satu jenis stimulus bisa menimbulkan emosi yang berbeda-beda (Wordpress, 2008).

Karena sifatnya yang mendalam, maka kekuatan emosi individu dapat menyebabkan munculnya perilaku yang agresif, destruktif bahkan kreatif dan berbeda sekali bila dibandingkan dengan pada saat inidividu tidak dalam kondisi emosional. Hal ini tergantung kemampuan individu itu dalam mengelola emosi dirinya.

Salah satu aspek yang penting dalam pengaturan emosional adalah kemampuan untuk mentoleransi frustasi ini, yang merupakan upaya anak untuk menghindari amarah dalam situasi frustasi yang membuat emosi tidak terkontrol dan perilaku menjadi tidak terorganisir. Kemampuan ini muncul mulai usia 2 tahun dan berkembang pesat selama masa prasekolah (Ayu Puspita, 2010). Ketika menemui situasi yang menimbulkan frustasi, misalnya alat-alat permainan menarik yang tidak dapat dijangkau, anak-anak usia prasekolah yang lebih tua tampak tidak terlalu marah dibandingkan anak-anak yang lebih muda. Mereka tampak masih fokus pada masalah dibandingkan rasa frustasinya dan mereka membuat respon konstruktif misalnya mencari bantuan.

**Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Emosional**

Keragaman perkembangan pada dimensi emosi tersebut dapat terjadi individu, antar anak dalam kelompoknya, antar jenis kelamin, bahkan dapat terjadi antar unsur yang berbeda dalam setiap diri anak. Sikap wajar dan memahami berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan anak akan memunculkan sikap-sikap positif dalam memandang kasus-kasus yang menyertai perkembangan emosi dan sosial pada individu atau anak yang berada di lingkungannya. Menurut Kartono (1995:113) bahwa:

Jumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak pra-sekolah atau Taman Kanak-kanak, bahkan hingga mampu menimbulkan gangguan yang mencemaskan para pendidik dan orang tua seperti keadaan di dalam diri individu, konflik-konflik dalam proses perkembangan, dan sebab-sebab yang bersumber dari lingkungan yaitu lingkungan keluarga, atau lingkungan sekitar.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak menurut Kartono (1995:113) yaitu, “ada dua faktor utama yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor lingkungan di luar keluarga”. Hurlock (1980:320) menjelaskan bahwa, “faktor luar keluarga adalah faktor pengalaman awal yang diterima anak dari lingkungan sekitarnya”.

Menurut Ramli (2009:1) yang mengungkapkan bahwa, “ada tiga faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi yaitu variabel stimulus, *The organismic variable, The response variable*”. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

* 1. Variabel stimulus yaitu faktor pemicu timbulnya rangsangan emosi pada anak. Contoh negatif yang paling sederhana menurut Peterson (1986: 309) sindiran/menggoda dan mengejek. Menggoda dan mengejek ini dapat menjadi pemicu emosi bagi anak dalam periode masa anak pra-sekolah. Faktor negatif yang lainya seperti tak bisa bernapas, tertabrak kendaraan, gempa bumi, ada perampok di dalam rumah, ular, kematian atau orang mati yang memungkinkan merangsang timbulnya emosi (rasa takut pada anak). Selain faktor negatif kita bisa menemukan faktor positif yang memicu rangsangan emosi pada anak seperti anak yang berumur 6 sampai 18 senang melakukan pertandingan aktif dan olah raga, atau anak yang berumur di bawah 12 tahun menyukai hadiah-hadiah, mainan.
	2. *The organismic variable* yaitu perubahan pisiologis bila mengalami emosi. Faktor ini yang menurut para peneliti disebut sebagai tampilan emosi yang dapat dipelajari. Zeman (1986) menyatakan bahwa “yang termasuk dalam katagori ini adalah seperti ekpresi raut wajah”. Expresi ini mungkin lebih mudah dipelajari bila dibandingkan dengan perasaan dan pengalaman pribadi anak. Sebagai contoh dari organismic variabel adalah antara 6 sampai 10 minggu adalah munculnya senyuman sosialiasi yang bisanya dibarengi oleh suara-suara dan aksi-aksi yang lain yang mengisyaratkan kesenangan. Pada periode kira-kira 7 sampai tahun pertama bayi mulai mengekspresikan takut, muak, dan marah sebagai bagian dari kematangan kemampuan kognitif, biasanya marah diekspresikan dengan menangis. Kemarahan dan kebencian merupakan sinyalemen ketidak senangan atau ketidak nyamanan anak. Pada usia 1 sampai 2 tahun organismic variabel dapat diketahui karena anak sudah bisa menunjukan rasa malu dan rasa bangga.
	3. *The response variable* yaitu merupakan reaksi atau sambutan terhadap terjadinya pengalaman emosional. Variabel ini berkembang mulai dari yang sederhana seperti bayi dapat merespon dengan senyuman atau dengan tangisan bila ada pengenalan terhadap stimulus yang diberikan ibunya, berkali diulang-ulang dan akhirnya memahaminya. Pada usia pra-sekolah anak sudah dapat mengenali dan merespon rangsangan dan bisa membedakan aksi mana yang diekspresikan oleh anak.

Sejumlah penelitian tentang emosi menunjukkan bahwa perkembangan emosi terutama bagi remaja sangat dipengaruhi oleh faktor kematangan dan faktor belajar. Hurlock (Bella Ananda, 2010:13) Kematangan dan belajar terjalin erat satu sama lain dalam mempengaruhi perkembangan emosi.

Bella Ananda, (2010:14) emosi anak  usia pra sekolah dapat terangsang karena stimulus tertentu, antara lain:

1. Pertengkaran karena permainan, serangan mendadak dari teman, atau karena keinginan tidak tercapai. Situasi ini dapat merangsang emosi marah anak yang bisa diekspresikan pada perilaku menyerang, mengumpat atau menangis.
2. Kelahiran adik dapat menyebabkan emosi cemburu, sehingga seringkali muncul  perilaku mengganggu adiknya atau anak menjadi rewel, suka ngambek, suka merajuk, dll.
3. Kehilangan sesuatu atau seseorang yang dicintai dapat menyebabkan anak menjadi sedih. Misalnya kematian kucing kesayangan dapat menyebabkan emosi sedih, sehingga anak jadi murung, suka melamun, mengurung diri, dll.

Setelah anak memasuki usia sekolah terjadi perubahan pola emosinya yang disebabkan meluasnya pengalaman dan proses belajar serta proses pematangan diri. Anak usia sekolah akan cepat terangsang emosi marah bila dihina oleh anak yang usianya lebih muda. Emosi takut dapat terjadi karena adanya bahaya fantastis (gambaran situasi bahaya yang hanya ada pada khayalan anak), makhluk imajinatif yang diasosiasikan dengan kegelapan atau kegagalan mencapai sesuatu.

Perkembangan intelektual menghasilkan kemampuan berpikir kritis untuk memahami makna yang sebelumnya tidak dimengerti dan menimbulkan emosi terarah pada satu objek. Demikian pula kemampuan mengingat dan menghapal mempengaruhi reaksi emosional. Dengan demikian remaja menjadi reaktif terhadap rangsangan yang tadinya tidak mempengaruhi mereka pada usia yang lebih muda.

**Indikator Perilaku Emosional**

Dari penjelasan di atas penulis dapat menarik indikator tentang perilaku emosi anak yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam Peraturan Pemerintah No. 58 Tahun 2009, adalah:

1. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb.)
2. Mengendalikan perasaan.
3. Menunjukkan rasa percaya diri
4. **Kerangka Pikir**

Kecerdasan emosional adalah adalah kemampuan mengenali emosi diri, yang merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu menggenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara baik.

Bermain peran dalam dunia pendidikan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berada pada situasi yang sengaja dibuat oleh pendidik (guru maupun orang tua)  dan  anak juga berperan sebagai tokoh yang memiliki misi tertentu. Oleh karena itu, dengan bermain peran anak dapat melakukan instropeksi diri, empati, mengkritik orang lain, menghargai orang lain, mengelola suatu hubungan dan sebagainya. Bermain peran dianggap tepat sebagai teknik mengelola emosi anak dengan didasarkan pada asumsi (Wordpress, 2008):

1. Dalam bermain peran terkandung belajar dengan cara meniru dan belajar dengan mempersamakan diri  (*learning by imitation and identification)* yang dapat mempengaruhi aspek rangsangan dan aspek reaksi emosi anak. Misalnya, pada saat anak berperan menjadi seorang tokoh, anak itu akan mendalami hal-hal yang membangkitkan emosi dan  akan meniru cara bereaksi tokoh tersebut bahkan selanjutnya akan mengekspresikan emosi yang sama dengan peran yang sedang dilakoni. Oleh karena itu, pendidik seharusnya memilih tokoh-tokoh yang dikagumi anak, bisa karena kasih sayangnya, kebaikannya ataupun karena kemampuan yang lain.
2. Dengan bermain peran memberi kesempatan anak untuk mengekspresikan emosi anak yang spontan, penyaluran emosi anak yang tertekan serta improvisasi emosi sehingga membantu perkembangan psikis anak. Melalui bermain peran diharapkan anak dapat memproyeksikan sikap, emosi dan pikirannya.
3. Bermain peran dapat digunakan sebagai teknik membangun kemampuan berkelompok, sehingga anak akan belajar mengelola emosi bersama kelompoknya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kanfer dan Goldstein (1982) yang menemukan bahwa bermain peran dapat meningkatkan self esteem dan interaksi dengan teman sebaya.
4. Melalui bermain peran anak tidak menyadari bahwa dirinya sedang dibimbing, karena situasinya bermain. Dengan demikian dapat diminimalisir hambatan psikologis antara pendidik dengan anak dalam kegiatan membimbing.

Bagan kerangka pikir perilaku emosional anak melalui bermain peran:

Indikatornya:

1. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb.)
2. Menunjukkan sikap kesabaran.
3. Mengendalikan perasaan.

Perilaku Emosional Anak (sesudah *treatment*)

Deskriptornya

1. Anak mampu mengekspresikan perasaan marah
2. Anak mampu mengekspresikan perasaan malu
3. Anak mampu mengekspresikan perasaan sedih
4. Anak mampu mengekspresikan perasaan senang
5. Anak mampu mengendalikan diri terhadap perasaan marah
6. Anak mampu mengendalikan diri terhadap perasaan malu
7. Anak mampu mengendalikan diri terhadap perasaan sedih
8. Anak mampu mengendalikan diri terhadap perasaan senang

Anak mampu menunjukkan rasa percaya diri

Langkah-langkah Bermain Peran:

1. Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan di gunakan dalam kegiatan bermain peran.
2. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok anak untuk pertama kalinya di perkenalkan dengan bermain peran guru dapat memberikan contoh satu peran.
3. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang di sukainya.
4. Jika bermain peran untuk pertama kali di lakukan sebaiknya guru sendirilah memilih anak yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
5. Anak menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus di mainkan
6. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik di ucapkan oleh pemain untuk memulai
7. Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah-masalah itu dengan cara-cara lain.

Kegiatan Bermain Peran

Perilaku Emosional Anak (setelah *treatment*)

Indikatornya:

1. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb.)
2. Menunjukkan sikap kesabaran.
3. Mengendalikan perasaan.

Deskriptornya

1. Anak mampu mengekspresikan perasaan marah
2. Anak mampu mengekspresikan perasaan malu
3. Anak mampu mengekspresikan perasaan sedih
4. Anak mampu mengekspresikan perasaan senang
5. Anak mampu mengendalikan diri terhadap perasaan marah
6. Anak mampu mengendalikan diri terhadap perasaan malu
7. Anak mampu mengendalikan diri terhadap perasaan sedih
8. Anak mampu mengendalikan diri terhadap perasaan senang

Anak mampu menunjukkan rasa percaya diri

**2.1. Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis**

Ada pengaruh bermain peran terhadap perilaku emosional anak di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah bersifat kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen sederhana. Penelitian yang digunakan di sini adalah Pre-Eksperimental Designs (*nondesigns)* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh (Sugiono, 2008:109). Dalam penelitian ini digunakan *One Group Pretest-Postest Design* dengan tujuan untuk membandingkan keadaan setelah perlakuan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**O1 X O2**

Keterangan :

O1 =Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran)

X = Perlakuan

O2 = Nilai *postest* (setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran)

Penelitian ini mengkaji tentang bermain peran terhadap perilaku emosional anak di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

1. **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah diambil secara purposive yaitu teknik penentuan subjek penelitian dengan mempertimbangkan alasan tertentu. Adapun alasan tersebut adalah karena sesuai tujuan penelitian yang ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap pengembangan minat belajar tentang konsep bilangan yang dilakukan pada satu kelas saja.

Penelitian ini diadakan di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone kelompok B dengan jumlah 15 anak dan seorang guru.

1. **Variabel dan Definisi Operasional**
	* 1. Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh yaitu bermain peran dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi yaitu perilaku emosional.

* + 1. Definisi Operasional

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti, maka perlu diberikan defenisi oprasional yaitu:

* + 1. Perilaku emosional adalah suatu keadaan jiwa sebagai akibat adanya peristiwa yang pada umumnya datang dari luar individu yang menjadi pemicu terjadinya rangsangan emosi yang menyebabkan perasaan gembira, senang, sedih, takut, cemas, cemburu, dan lain-lain. Namun kemudian, emosi dan perasaan adalah dua konsep yang berbeda, tetapi perbedaan keduanya tidak dapat dinyatakan secara tegas karena keduanya merupakan gejala emosional yang secara kualitatif berkelanjutan tetapi tidak jelas batasannya.
		2. Bermain peran adalah proses bermain simulasi dengan cara memperagakan atau meniru suatu model atau karakter yang mereka sukai dengan tujuan untuk mengeksplorasi perasaan, sikap, dan nilai yang mana secara emosional bermain peran dapat membantu anak dalam memahami dan mengendalikan diri. Permainan peran akan mendorong anak untuk berkomunikasi dan belajar lebih banyak kata untuk menyampaikan gagasannya. Permainan ini juga merangsang mereka untuk berpikir, menganalisa suatu hal, dan menciptakan ide-ide baru sesuai imajinasinya yang tak terbatas.
1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian, danuntuk mendapatkan data yang akurat dalam penulisan ini penelitian menyusun dan menyiapkan beberapa teknik pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, yaitu:

* + - 1. Observasi, dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan pengamatan langsung di lapangan dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis mengenai perilaku emosi sebelum dan sesudah penerapan bermain peran.
			2. Dokumentasi, dilakukan untuk memperoleh data tentang jumlah anak beserta nama anak yang dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan alat penilaian nontes yaitu dengan skala penilaian 3 (baik), 2 (cukup), 1 (kurang). Skala penilaian ini menurut Nana Sudjana (2001:77) “dapat digunakan untuk mengukur penampilan atau perilaku orang lain oleh seseorang melalui pernyataan perilaku individu pada suatu titik continum atau suatu kategori yang bermakna nilai”. Titik atau kategori diberi nilai rentangan mulai dari yang tertinggi sampai terendah yaitu 3, 2, 1.

1. **Prosedur Penelitian**

Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH)
2. Membuat lembar observasi mengenai perilaku emosional anak melalui kegiatan bermain peran di sekolah.

Pemberian *pretest*

Pemberian pretest dilakukan sebelum perlakuan diberikan. Tes awal ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal anak sebelum dilakukan perlakuan untuk kemudian menjadi perbandingan dengan kemampuan anak setelah diberikan perlakuan yang hasilnya diuji dengan menggunakan uji beda wilcoxon.

Pemberian perlakuan *(treatment)*

Permberian perlakuan atau treatment pada penelitian ini adalah proses pengajaran yang menerapkan metode bermain peran sebagai sebuah metode yang diharapkan dapat membantu anak untuk meningkatkan perkembangan perilaku emosi mereka baik dalam hal mengenal emosi maupun terhadap kemampuan anak didik dalam mengontrol emosi mereka.

Pemberian *posttest*

Pemberian posttest dilakukan setelah perlakuan diberikan. Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan anak setelah dilakukan perlakuan untuk kemudian menjadi perbandingan dengan kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan yang hasilnya diuji dengan menggunakan uji beda wilcoxon.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan perilaku emosi anak antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametric.

1. Analisis statistik deskriptif

Analisi statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat perilaku emosi anak didik antara sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan metode bermain peran. Selanjutnya guna memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat perilaku emosi anak didik dilakukan dengan perhitungan rata-rata (Hadi, 2000:37) dengan rumus:

 Dimana:

P = Rata-rata X = Nilai/harga x

N = Jumlah data

1. Analisis statistik non parametrik

Analisis statistik non parametrik digunakan dengan alasan karena tidak dilakukan pengacakan dalam penentuan subjek penelitian, selain itu juga jumlah subjek hanya 15 anak sehingga tidak memungkinkan untuk inferensial. Untuk analisis uji beda digunakan analisis uji beda Wilcoxon pada taraf signifikan (α) 5%. Untuk analisis uji beda dalam penelitian maka peneliti menggunakan analisis uji beda Wilcoxon dengan kriteria uji sebagai berikut:

Ho ditolak jika: T hitung < T tabel
Ho diterima jika: T hitung ≥ T tabel

Jika sampel berpasangan lebih besar dari 25, maka distribusinya dianggap akan mendekati distribusi normal. Untuk itu digunakan Z sebagai uji statistiknya:

$$Z=\frac{T-[\frac{1}{4N (N+1)}}{\sqrt{\frac{1}{24N \left(N+1\right) (2N+1)}}}$$

Di mana:

N = banyak data yang berubah setelah diberi perlakuan berbeda
T = jumlah ranking terkecil dari nilai selisih

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

Ho diterima apabila Z ≤ Zα/2

Ho ditolak apabila Z > Zα/2

**BAB IV**

**HASIL PENETIAN DAN PEMBAHASAN**

* + - 1. **Hasil Penelitian**
1. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-kanak Mattirodeceng terletak di Jalan Poros ke Desa Kading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone Sulawesi Selatan. Taman Kanak-kanak ini berdiri sejak tahun 1978 di atas tanah seluas 1.419 m yang sebahagiannya terdiri dari halaman sekolah tempat anak didik beraktivitas setiap hari. Seperti kegiatan upacara, senam dan berolahraga. Letak sekolah ini sangat strategis dan mudah dijangkau dengan angkutan kota sehingga sangat dikenal oleh masyarakat setempat.

Taman Kanak-kanak Mattirodeceng dikelola oleh pengurus yayasan Darma Wanita dengan kepala Taman Kanak-kanak Ibu Nurhayati Tahir dengan tenaga pengajar 5 orang. Jumlah peserta didik di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng pada tahun 2011 sebanyak 40 orang. Ruangan yang tersedia sebanyak 3 ruangan terdiri dari 2 ruangan belajar. 1 ruangan kelompok A dan 1 ruangan kelompok B, serta 1 ruangan kepala sekolah.

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Data yang diperoleh berdasarkan skor perilaku emosi anak didik pada Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone sebelum penerapan bermain peran masih berada pada kategori kurang. Setelah diberikan perlakuan dengan penerapan metode bermain peran, skor perilaku emosi anak di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone lebih baik dari sebelumnya. Peneliti mengindikasikan, bahwa anak sudah mampu mengenali dan memahami macam-macam emosi. Tidak hanya itu, anak juga mampu mengontrol emosi serta membedakan perbedaan-perbedaan dari setiap emosi seperti emosi marah, malu, sedih, dan senang.

40

Dari penjelasan di atas dapat peneliti merumuskan bahwa ada pengaruh dalam penerapan bermain peran terhadap perkembangan perilaku emosi pada anak didik di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

Analisis statistik deskriptif ini digunakan peneliti untuk memperoleh gambaran tingkat perkembangan perilaku emosi anak didik di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone, baik sebelum maupun setelah diberikannya perlakuan bermain peran. Analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

1. Tingkat perkembangan perilaku emosional anak didik sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan metode bermain peran.

Perkembangan emosional anak didik sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan metode bermain peran pada proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone setelah diamati dengan menggunakan instrumen sebagaimana pada lampiran 1 yang datanya dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1 Data Perkembangan Perilaku Emosional Anak Sebelum Diberikan Perlakuan.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama** | **Perilaku emosi anak sebelum diberikan perlakuan** | **Keterangan** |
| 1 | AA | 12 | Kurang |
| 2 | BB | 20 | Cukup |
| 3 | CC | 14 | Kurang |
| 4 | DD | 16 | Cukup |
| 5 | EE | 15 | Kurang |
| 6 | FF | 16 | Cukup |
| 7 | GG | 15 | Kurang |
| 8 | HH | 15 | Cukup |
| 9 | II | 16 | Kurang |
| 10 | JJ | 15 | Cukup |
| 11 | KK | 15 | Cukup |
| 12 | LL | 14 | Kurang |
| 13 | MM | 18 | Cukup |
| 14 | NN | 18 | Cukup |
| 15 | OO | 19 | Cukup |
|  | **Jumlah** | **238** |  |
|  | **Rata-rata** | **16** |  |

Untuk kepentingan analisis deskriptif, maka data tersebut setelah diolah dengan statistik deskriptif dapat diperoleh gambaran sebagai berikut:

Untuk mengetahui perkembangan perilaku emosi anak sebelum diberikan perlakuan maka peneliti melakukan pengklasifikasian tingkat hasil kemampuan atas 3 kategori, yaitu: Baik (23–29), cukup (16–22), dan kurang (9–15).

Pengkategorian ini dihitung dengan interval 6 (hasil bagi selisih skor maksimal dan skor minimal dibagi 3):

**Tabel 4.2 Presentase Perkembangan Emosional Anak Sebelum Diberikan Perlakuan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Frekuensi** | **Presentase** |
| 23 – 29 | 0 | 0 % |
| 16 – 22 | ///// //// = 9 | 60% |
| 9 – 15 | ///// / = 6 | 40% |

Dari data di atas, setelah dilakukan pengklasifikasian kategori penilaian antara nilai baik, cukup kurang pada perkembangan perilaku emosi anak, maka dapat dikatakan bahwa tingkat perilaku emosi pada anak sebelum diberikannya perlakuan rata-rata berada pada kategori cukup dengan pembagian sebagai berikut: anak yang berada pada kategori baik sebanyak 0%, jumlah anak pada kategori cukup sebanyak 9 orang anak dengan presentase 60%, dan jumlah anak pada kategori kurang sebanyak 6 orang anak dengan presentase 40%. Dengan hasil presentase yang didapatkan ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan perilaku emosi anak sebelum diberikannya perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dianggap masih jauh dari keberhasilan pembelajaran.

1. Perkembangan perilaku emosi anak setelah diberikan perlakuan

Perkembangan perilaku emosi pada anak didik yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik bermain peran mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada data yang setelah diamati dengan menggunakan instrumen penelitian, sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Data Perkembangan Emosional Anak Setelah Diberi Perlakuan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama** | **Perilaku emosi anak setelah diberikan perlakuan** | **Keterangan** |
| 1 | AA | 23 | Baik |
| 2 | BB | 27 | Baik |
| 3 | CC | 26 | Baik |
| 4 | DD | 25 | Baik |
| 5 | EE | 27 | Baik |
| 6 | FF | 25 | Baik |
| 7 | GG | 23 | Baik |
| 8 | HH | 24 | Baik |
| 9 | II | 21 | Cukup |
| 10 | JJ | 22 | Cukup |
| 11 | KK | 25 | Baik |
| 12 | LL | 26 | Baik |
| 13 | MM | 23 | Baik |
| 14 | NN | 25 | Baik |
| 15 | OO | 18 | Cukup |
|  | **Jumlah** | **360** |  |
|  | **Rata-rata** | **24,7** |  |

Untuk kepentingan analisis deskriptif pada data-data perkembangan perilaku anak setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran, maka data tersebut diolah dengan statistik deskriptif sehingga diperoleh gambaran sebagai berikut:

Untuk mengetahui perkembangan perilaku emosi anak setelah diberikan perlakuan maka peneliti melakukan pengklasifikasian tingkat hasil kemampuan atas 3 kategori, yaitu: Baik (23–29), cukup (16–22), dan kurang (9–15).

Pengkategorian ini dihitung dengan interval 6 (hasil bagi selisih skor maksimal dan skor minimal dibagi 3):

**Tabel 4.4 Presentase Tingkat perilaku emosional anak setelah diberikan perlakuan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interval** | **Frekuensi** | **Presentase** |
| 38 – 46 | ///// ///// // = 12 | 80% |
| 28 – 37 | /// = 3 | 20% |
| 14 – 27 | 0 | 0% |

Pada data yang ditampilkan di atas, didapatkan hasil bahwa perilaku emosi anak mengalami perkembangan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran. Berdasarkan frekuensi pada tiap interval di mana pada kategori baik terdapat 12 orang anak dengan presentase 80% telah mampu memahami, mengekspresikan, mengontrol serta membedakan perilaku emosional dengan baik.

Pada kategori cukup, terdapat 3 orang anak atau 20% secara presentase. Namun demikian pada kategori cukup ini presentase jumlah anak mengalami penurunan dari sebelumnya di mana ketika anak belum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode bermain terdapat 9 orang anak.

Hasil perlakuan dengan penerapan metode bermain peran ini dikatakan berhasil karena secara presentase terjadi peningkatan jumlah pada kategori baik dari sebelumnya dan tidak adanya anak yang masih tidak mampu dalam memahami, mengekspresikan, mengontrol dan membedakan macam-macam perilaku emosi.

1. **Uji Hipotesis**

Pada penelitian ini data yang telah terkumpul dianalisis langsung dengan menggunakan teknik analisis uji beda Wilcoxon.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Melakukan penjenjangan untuk tiap-tiap beda dari pasangan pengamatan (Yi – Xi) sesuai dengan besarnya, dari yang terkecil sampai terbesar tanpa memperhatikan tanda dari beda itu (nilai beda absolute).
2. Bubuhkan tanda positif atau negative pada jenjang untuk tiap benda sesuai dengan tanda dari beda itu. Beda 0 tidak diperhatikan.
3. Jumlahkan semua jenjang bertanda + atau semua jenjang yang bertanda -, tergantung dari mana yang memberikan jumlah yang lebih kecil setelah tandanya dihilangkan. Notasikan jumlah jenjang yang lebih kecil ini dengan T.
4. Bandingkan nilai T yang diperoleh dengan nilai T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon. (Djarwanto, 2002:26).

Untuk perhitungannya dapat disajikan berupa bantuan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Perilaku emosional anak didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Perilaku Anak Sebelum Perlakuan (Xi) | Kemampuan Anak Sesudah Perlakuan (Yi) | Beda (Yi-Xi) | Jenjang | Tanda Jenjang |
| + | - |
| 1 | AA | 12 | 23 | 11 | 12 | 12 |  |
| 2 | BB | 20 | 27 | 7 | 5 | 5 |  |
| 3 | CC | 14 | 26 | 12 | 14 | 14 |  |
| 4 | DD | 16 | 25 | 9 | 9,5 | 9,5 |  |
| 5 | EE | 15 | 27 | 12 | 14 | 14 |  |
| 6 | FF | 16 | 25 | 9 | 9,5 | 9,5 |  |
| 7 | GG | 15 | 23 | 8 | 7 | 7 |  |
| 8 | HH | 15 | 24 | 9 | 9,5 | 9,5 |  |
| 9 | II | 16 | 21 | 5 | 2,5 | 2,5 |  |
| 10 | JJ | 15 | 22 | 7 | 5 | 5 |  |
| 11 | KK | 15 | 25 | 9 | 9,5 | 9,5 |  |
| 12 | LL | 14 | 26 | 12 | 14 | 14 |  |
| 13 | MM | 18 | 23 | 5 | 2,5 | 2,5 |  |
| 14 | NN | 18 | 25 | 7 | 5 | 5 |  |
| 15 | OO | 19 | 18 | -1 |  |  | -1 |
|  | **Jumlah** | **238** | **360** |  |  | **119** | **-1** |

Dari tabel di atas diperoleh jumlah jenjang bertanda (+) = 119 dan jumlah jenjang yang bertanda (-) = -1. Pada pengambilan keputusan di uji Wilcoxon, yang menjadi nilai T yang akan diujikan adalah nilai T yang lebih kecil sehingga T = -1 yaitu jumlah jenjang negatif.

Kriteria pengambilan keputusan untuk menguji Ho: m = 0 lawan H1 : m ≠ 0 adalah:

Ho diterima apabila T ≥ Tα

Ho ditolak apabila T < Tα

Dari tabel nilai krisis T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon untuk n = 15 α0,05 = 25. Oleh karena itu hasilnya adalah:

T (-1) < T0,05 (25) = Ho ditolak

Keputusannya uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon adalah Ho ditolak. Artinya, terjadi peningkatan perilaku emosional pada anak didik di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran. Oleh karena itu, bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan perilaku emosional anak.

* + - 1. **Pembahasan**

Pengendalian emosi adalah mengarahkan energi emosi ke saluran ekspresi yang bermanfaat dan dapat diterima secara. Pengendalian emosi tidak sama dengan penekanan emosi. Apabila pendidik ingin mengendalikan ekspresi  emosi anak, berarti berupaya mengalihkan energi yang ditimbulkan oleh tubuh menjadi persiapan untuk bertindak ke arah pola perilaku anak yang bermanfaat dan dapat diterima secara. Selain itu, anak juga perlu belajar bagaimana cara mengatasi reaksi yang biasanya menyertai emosi tersebut. Untuk itu anak harus mampu menilai rangsangan tersebut dan menentukan apakah reaksi emosi yang akan dilakukan dapat dibenarkan atau tidak.

Di sekolah proses belajar ini dapat dilakukan anak atas bimbingan guru dengan cara bermain. Para ahli pendidikan telah menekankan pentingnya bermain bagi penyesuaian pribadi dan anak. Bermain peran dianggap menempati tempat yang strategis untuk membimbing anak dalam upaya pengendalian emosi.

Penerapan penggunaan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone telah berdampak positif dalam peningkatan perilaku emosional anak. Dari hasil penelitian di atas, peneliti menemukan bahwa perilaku anak ketika dilakukan pretest (tes sebelum perlakuan) masih sangat kurang. Anak belum mampu memahami, mengekspresikan, mengontrol, dan membedakan antara emosi satu dengan emosi yang lain.

Hasil dari tes awal sebelum perlakuan dilakukan inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melanjutkan penelitian ini. Dengan perlakuan metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan pemahaman anak terhadap perilaku emosi peneliti menemukan terjadinya peningkatan perilaku anak dalam memahami, mengontrol, mengekspresikan serta membedakan antara perilaku emosi satu dengan emosi yang lain seperti emosi marah, emosi malu, emosi, sedih, dan emosi senang.

Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian di mana perilaku emosi anak didik yang telah diukur berdasarkan hasil observasi pada saat sebelum dilakukan perlakuan menunjukkan anak yang berada pada kategori baik memiliki frekuensi 0 atau presentasenya adalah 0%. Sedangkan pada interval atau kategori cukup frekuensi anak didik adalah 9 dengan frekuensi 60% dan pada kategori kurang terdapat 40% atau 6 orang anak masih belum mampu memahami, mengontrol, mengekspresikan dan membedakan perilaku emosi pada diri mereka.

Berbeda dengan hasil ketika anak telah mendapatkan perlakuan metode bermain peran di mana anak telah mampu memahami, mengekspresikan, mengontrol serta membedakan antara perilaku emosional yang satu dengan emosi yang lain. Hal ini berdasar pada tabel 4.5 tingkat perilaku anak setelah diberikan perlakuan metode bermain peran yaitu: jumlah anak pada kategori baik meningkat menjadi 12 orang anak dengan frekuensi 80% dan jumlah anak pada kategori cukup sisa 3 orang anak dengan presentase 20%, dan tidak adanya anak pada kategori kurang.

Hasil analisis deskriptif ini kemudian diperkuat setelah dilakukan uji Wilcoxon antara sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan metode bermain peran pada anak di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. Dengan ditolaknya H0 pada uji wilcoxon dengan hasil di mana T (-1) < T0,05 (25), yang artinya nilai T tabel lebih kecil dari nilai Tα sehingga H0 ditolak. Ini berarti bahwa hipotesis penelitian ini yaitu ada pengaruh bermain peran terhadap perilaku emosi anak di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone diterima.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone berdasar pada rumusan masalah penelitian ini maka dapat disimpulkan, bahwa: terdapat pengaruh bermain peran terhadap perilaku emosional anak didik di Taman Kanak-kanak Mattirodeceng Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

Berdasar pada teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif dan juga uji wilcoxon dengan hasil yang menggambarkan perilaku emosional anak dari sebelum diberikan perlakuan bermain peran dan mengalami peningkatan kemampuan memahami, mengekspresikan, mengontrol, dan membedakan antara perilaku emosi yang satu dengan emosi yang lain.

1. **Saran**

Pengelolaan emosi anak tidak hanya melibatkan orang tua di rumah, namun juga semua guru di sekolah. Guru sebagai pengajar, pendidik dan pembimbing sudah seharusnya kreatif menciptakan metode dan wadah yang tepat untuk dapat membantu pengelolaan emosi anak tanpa harus mengorbankan jam mengajarnya, artinya melatih pengelolaan emosi anak agar dapat terintegrasi dalam proses pembelajaran.

52

Untuk itu, agar proses pembelajaran khususnya untuk membantu anak dalam memahami, mengekspresikan, mengontrol dan mampu membedakan perilaku-perilaku emosional, peneliti menyarankan:

1. Dalam mengembangkan kemampuan anak untuk memahami perilaku-perilaku emosi dapat menggunakan metode bermain peran.
2. Guru hendaknya memberikan motivasi dalam partisipasinya dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
3. Kepada pihak sekolah agar kiranya dapat melengkapi bahan-bahan/media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan perilaku emosi anak. selain itu pihak sekolah juga harus menjalin hubungan dengan para orang tua/wali anak didik dalam mengkomunikasikan tingkat perilaku anak baik di sekolah maupun di rumah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ananda, Bella. 2010. *Perkembangan Emosi: Makalah Psikologi Pendidikan*. Universitas Al-Azhar Indonesia.

Dheini, Nurdiana. 2006. *Metode Pengembangan.* Jakarta: Universitas Terbuka

Goleman, Daniel. 1995. *Emotional Intelligence*. New York: Scientific American, Inc.

Hardikasanwikarto. 2010. *Contoh Proposal PTK*. Online: (http://hardikasanwikar-to.blogspot.com/2010/03/contoh-proposal-ptk.html). Diakses 17 agustus 2011.

Harlock, E. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Herman J. Waluyo. 2008. *Drama Teori dan Pengajarannya.* Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya.

Juhernaidy. 2011. *Metode Bermain Peran: Role Playing*. Online: (http://juher-naidy.blogspot.com/2011/06/metode-bermain-peran-role-playing.html). Diakses 17 Agustus 2011.

Junaidi, Wawan. 2009. *Pengertian Emosi*. Online: (http://wawan-junaidi.blogspot-com/2009/10/pengertian-emosi-definisi-emosi.html). Diakses 17 Agustus 2011.

Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.

Moethya. 2010. *Perilaku Emosi Pada Bayi dan Anak-Anak*. Online: (http://moethya-26.wordpress.com/2010/11/13/perilaku-emosi-pada-bayi-dan-anak-anak/). Diakses 17 agustus 2011.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mudjiono dan Dimyati. 1992. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Peterson, Candida 1980. *Looking Forward Through the Lifespan.* Developmental Psychology 3rd Edition. Prentice Hall. Australia.

Puspita, Ayu. *Perkembangan Emosi Anak*. Online: (http://www.bppnfi-reg4.net/index.php). Diakses 16 Agustus 2011.

Ramli. 2007. *Perkembangan Emosi Anak dan Implikasinya dalam Pendidikan: Makalah Kuliah Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudjana. 2001. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo

Sudrajat**, Akhmad. 2008. *Model-Model Pembelajaran,* (online),** http://akhmadsud rajat.word**press.com/2008/01/12/model-pembelajaran-2/.** Diakses 6 April 2012.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan* *(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D).* Bandung: Alfabeta.

Sumantri, M dan Saodih, N. 2001. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wordpress.com. 2008. *Pengelolaan Emosi Anak Melalui Bermain* Peran. Online: (http://trienpsy.wordpress.com/2008/11/01/pengelolaan-emosi-anak-melalui-bermain-peran/). Diakses 17 Agustus 2011.

Zesman. 2007. *Emotional Development.* Online: ([http://web.exlclusive.net.au/em-ot.develop](http://web.exlclusive.net.au/emot.%20html/emot.develop)). Diakses 16 Agustus 2011.