

PENGARUH KEGIATAN BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI BA AISYIYAH PALUR 1

Adinda Saraswati¹, Daliman²

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Metode pembelajaran yang diberikan oleh guru juga mampu mempengaruhi kecerdasan emosional anak. Namun faktanya masih ditemukan fenomena kecerdasan emosional anak yang masih kurang. Fenomena tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang terjadi pada aspek kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Palur 1. Anak antara usia 5 dan 6 tahun yang merupakan peserta didik BA Aisyiyah Palur 1 menjadi subjek penelitian kuantitatif. Pendekatan ini dengan model *one group pretest-posttest design*. Metode penelitian ini merupakan metode kuantitatif eksperimen dengan model rancangan *one group pretest-posttest* dan jumlah subjek sebanyak 12 anak yang merupakan anak berusia 5-6 tahun yang merupakan peserta didik BA Aisyiyah Palur 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana bermain peran mempengaruhi kecerdasan emosional anak-anak. Data diperoleh melalui observasi. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kecerdasan emosional. Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon menghasilkan data dengan nilai Z sebesar -3,064 dan nilai asymp sig (2-tailed) sebesar 0,002, keduanya berada di bawah alpha threshold 5% (0,05) sehingga menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan emosional yang terjadi pada subjek setelah menerima perlakuan dalam bentuk kegiatan bermain peran.

Kata kunci : kecerdasan emosional, bermain peran, anak usia dini

Abstract

One of the media that can improve children's emotional intelligence is role playing. The learning method provided by the teacher is also able to influence children's emotional intelligence. Children between the ages of 5 and 6 years who are students of BA Aisyiyah Palur 1 are the subjects of this quantitative research approach using the *one group pretest-posttest design* model. This research method is an experimental quantitative method with the *one group pretest-posttest design* model and the number of subjects is 12 children. who are children aged 5-6 years who are BA Aisyiyah Palur 1 students. The purpose of this study was to ascertain how role playing affects children's emotional intelligence. The data were obtained through observation. The scale used in this study was the emotional intelligence scale. The results analysis using the Wilcoxon test. The Wilcoxon test produces data with a Z value of -3.064 and an asymp sig (2-tailed) value of 0.002, both of which are below the alpha threshold of 5% (0.05) so that it indicates an increase in emotional intelligence that occurs in the subject after receiving treatment in the form of role playing activities.

Keywords: emotional intelligence, role playing, early childhood

1. PENDAHULUAN

Salah satu jenjang pendidikan adalah PAUD atau pendidikan anak usia dini ,yaitu pendidikan awal yang diberikan kepada anak-anak sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar dan merupakan inisiatif pembinaan yang dimaksudkan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan memberikan

pendidikan sebagai penggerak pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani dengan tujuan untuk memastikan bahwa anak-anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya, yang diadakan melalui jalur formal (Taman kanak-kanak, Raudhatul Athfal, atau jenis lain yang sederajat), informal (pendidikan yang diberikan oleh keluarga atau lingkungan), dan nonformal (Kelompok bermain, Tempat penitipan anak, atau bentuk lain yang sederajat). Dari inilah, maka Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini dapat dijadikan sebagai cermin untuk mengetahui bagaimana keberhasilan anak pada masa mendatang. (Muhammad Azzam & Gusnita, 2021)

(Depdiknas USPN, 2004 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan Pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD menekankan untuk berpegang pada sumbu-sumbu fundamental pertumbuhan dan perkembangan, moralitas, agama, dan kognitif, motorik, fisik, linguistik, sosial, emosional, dan seni. Tujuan pendidikan taman kanak-kanak atau PAUD adalah untuk membantu anak-anak mendapatkan informasi, keterampilan, dan kreativitas yang mereka perlukan untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka dan tumbuh di masa depan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak mulai dari usia 0-6 tahun, yang dilakukan dengan cara memberi rangsangan pendidikan baik secara jasmani maupun rohani untuk mendukung ke jenjang pendidikan dasar

Salah satu aspek pertumbuhan pada anak yang penting untuk dikembangkan yaitu kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional adalah kapasitas untuk merasakan, memanfaatkan, atau mengendalikan emosi untuk menginspirasi, merencanakan, dan memiliki berbagai kualitas yang dapat diterima secara sosial dikenal sebagai kecerdasan emosional. Itu terjadi pada setiap orang. Istilah "kecerdasan emosional" digunakan oleh Salovey dan Mayer untuk merujuk pada serangkaian keterampilan yang berkaitan dengan emosi seseorang, termasuk mengatur dan mengekspresikannya secara efektif, memotivasi diri sendiri, mengidentifikasi orang lain, dan membentuk hubungan dengan mereka (Muhammad Azzam & Gusnita, 2021).

Menurut teori Daniel Goleman (2006) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian cenderung untuk bertindak (Syahrul & Nurhafizah, 2021). Setiap individu cenderung menganut gaya-gaya khas dalam menangani

dan mengatasi emosi mereka. Kecerdasan emosional adalah kemampuan emosi setiap orang untuk mengalami, menggunakan, atau mengelola emosi mereka untuk menginspirasi, merencanakan, dan memiliki berbagai kualitas yang dapat diterima secara sosial. Kapasitas ini dikenal sebagai kecerdasan emosional (Patricia dkk, 2019). Anak yang dapat mengendalikan emosinya secara efektif dikatakan memiliki kecerdasan emosional yang tinggi. Dia memiliki keterampilan memecahkan masalah yang baik, membuat penilaian yang bijaksana, dan memiliki kontrol diri emosional untuk menyalurkan perasaannya ke dalam usaha yang konstruktif. (Retno susilowawi, 2018).

Salah satu teknik atau cara yang mungkin dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak adalah kegiatan bermain, melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi, dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Anak-anak dapat memperoleh sikap emosional melalui permainan, karena permainan selalu memiliki aturan. Setiap anak akan diajarkan hukum bermain satu per satu oleh teman bermainnya, secara bertahap dan langkah demi langkah. Dengan demikian, bermain akan mengajari anak-anak nilai mengikuti aturan dan betapa pentingnya untuk menyadarinya. Ini merupakan awal dari pertumbuhan moral.

Bermain juga menawarkan peluang untuk tindakan yang memuaskan hidup. F.J. Monks (2002) mengungkapkan bahwa bermain adalah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan senang. Selanjutnya Sigmund Freud dalam teori psikoanalisisnya menyatakan bahwa berpura-pura atau melamun dianalogikan dengan bermain. Anak-anak dapat mencerminkan harapan dan masalah pribadi mereka saat bermain, yang menghilangkan emosi buruk.

Menurut penelitian Sergio Pellis, bermain berdampak pada peningkatan kesehatan saraf dan sel otak pada manusia yang berkaitan dengan tingkat kecerdasannya. Sergio Pellis adalah peneliti dari Universitas Leithbridge di Alberta, Kanada. Hal ini menunjukkan bagaimana bermain dapat secara alami meningkatkan kecerdasan anak-anak dalam situasi yang menyenangkan dan melalui aktivitas yang membantu mereka memproses arus peristiwa sehari-hari yang konstan di sekitar mereka. Menurut beberapa ahli, anak-anak yang aktif bermain dengan tangan, kaki, dan badannya dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kirinya dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain itu menyenangkan bagi anak-anak dan bermanfaat bagi perkembangan potensinya yang dimiliki anak secara menyeluruh, salah satunya aspek kecerdasan emosi. Anak-anak dapat memaksimalkan tingkat stimulasi eksternal dan internal mereka melalui aktivitas bermain, menyadari potensi ini dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari (Khadijah & Armanila, 2017)

Salah satu kegiatan bermain adalah bermain peran, Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosional dengan cara mengenalkan perubahan perasaan, membuat

pertimbangan, dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Melalui kegiatan bermain peran anak kapasitas anak untuk mengekspresikan emosi, memiliki kepercayaan diri, bertanggung jawab, mampu beradaptasi dengan sukses, dan mampu berinteraksi dengan orang lain adalah tujuan dari latihan bermain peran. Latihan bermain peran membantu meningkatkan kecerdasan emosional. Melalui pengenalan berbagai jenis perasaan, pengenalan perubahan perasaan, pembentukan penilaian, dan pengembangan kepercayaan diri anak, permainan peran dapat meningkatkan kecerdasan emosional (Parlinah dkk, 2022).

Bermain peran adalah suatu permainan dimana anak-anak mengambil peran atau berpura-pura menjadi orang lain, dan menggunakan objek nyata atau purapura untuk memainkan peran tersebut. (Rusmiati & Nur 2021). Anak-anak dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menyampaikan pemikiran mereka tentang masa kini, masa lalu, dan masa depan melalui permainan peran, yang merupakan titik fokus dari kegiatan belajar melalui permainan. Perkembangan emosional, sosial, mental, intelektual, moral, agama, dan fisik anak akan mendapat manfaat dari bermain peran karena menuntut mereka untuk dapat mengekspresikan diri baik secara verbal maupun nonverbal selain berbicara.

Melalui bermain peran, anak dapat bereksplorasi, menemukan, mengungkapkan perasaannya, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Metode bermain peran bertujuan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan manusia, dan pada saat yang sama membantu anak belajar bahwa belajar adalah proses berkelanjutan yang terjadi sepanjang hidup (Ovirianingsih dkk, 2021). Teori Piaget menyatakan anak-anak mulai memerankan peran ketika mereka melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan kehidupan nyata. Misalnya, anak kecil mungkin menggunakan sendok untuk mengaduk pasir di piring sambil bertindak seolah-olah sedang makan dan mengingat pengalaman bahagia boneka, seperti melihat dan minum susu. Anak-anak dapat melakukan banyak adegan untuk satu acara atau serangkaian acara di tingkat yang lebih tinggi. Anak muda berbicara secara verbal dengan dirinya sendiri, membangun kompromi antara pengetahuan intelektual egonya dan kebutuhan mendesak dari keinginannya (Piaget, 2010).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rantini & Andri (2021) yang dilakukan di PAUD Nurus Syifah Sumber Kabupaten Cirebon pada kelompok A, terdapat perbedaan kemampuan emosi anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran terbukti dengan nilai terhitung = 14,678, nilai tersebut dibandingkan dengan ttabel pada $db = 25 - 2 = 23$ dengan signifikansi di angka 0,05 (5%), didapatkan ttabel sebesar 1,714. Berdasarkan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,678 > 1,714$) yang artinya bahwa H_0 (hipotesis nihil) ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan dari kemampuan emosi anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran dengan tingkat perbedaan 56% yang artinya kemampuan emosi anak lebih baik ketika menggunakan metode peran.

2. METODE

Desain penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dikenal dengan desain eksperimen semu. Ketika menempatkan unit eksperimen terkecil ke dalam kelompok eksperimen, bukan secara acak, sebuah eksperimen dikatakan eksperimen semu (Dicky, 2019). Penelitian ini mencoba mengevaluasi secara langsung pengertian hubungan sebab akibat dan dampak suatu variabel terhadap variabel lainnya. Metodologi penelitian eksperimental penelitian ini adalah *The One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian disajikan pada tabel 1. Sebelum diberi treatment, untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan, kelompok eksperimen diberi tes yang disebut dengan pretest.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

X = Pembelajaran menggunakan metode bermain peran

O₁ = Tes awal kecerdasan emosional anak

O₂ = Tes akhir kecerdasan emosional anak

Desain penelitian ini membutuhkan satu kelas sampel, yaitu kelas eksperimen. Kelompok yang mendapat perlakuan, tindakan, tes atau penilaian sebelum kegiatan perlakuan, dan tes setelah kegiatan pembelajaran adalah kelompok eksperimen. Dalam suatu penelitian perlu memahami variabel-variabel dan jenis yang akan digunakan. Atribut, orang, atau subjek yang berbeda dari satu objek ke objek lainnya secara teoritis disebut sebagai variabel. Dapat diartikan bahwa variabel penelitian adalah atribut yang dapat dilihat atau diukur dan yang nilainya berubah dari satu hal ke hal lainnya. (Rafika, 2020).

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh sebuah informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Variabel yang digunakan dalam penelitian antara lain variabel bebas (variabel X), yaitu variabel yang menjelaskan dan mempengaruhi variabel lainnya, variabel bebas sering disebut dengan variabel stimulus, predictor, dan antecede. Variabel ini mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2013). Variabel selanjutnya yaitu variabel terikat (Variabel Y) yaitu variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi atau diberikan perlakuan oleh variabel bebas (Variabel X). Variabel terikat sering disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013).

Propusive sampling adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan sampel penelitian. Sugiyono menjelaskan bahwa *propusive sampling* adalah teknik penentuan sampel

dengan pertimbangan tertentu. Margono menyatakan bahwa pemilihan sekelompok subjek dalam purposive sampling didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya, dengan kata lain unit sampel yang dihubungkan disesuaikan dengan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini pada kelas eksperimen sampel diambil sebanyak 12 siswa sebagai sampel.

Pendekatan analisis data kuantitatif digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu data yang dapat direalisasikan dengan statistik lapangan. Uji kuantitatif yang digunakan adalah uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon adalah metode untuk menentukan apakah ada perbedaan antara dua sampel yang terhubung. Sampel yang diuji disini adalah hasil sebelum diberikan tindakan (*pretest*) dan hasil sesudah diberikan tindakan (*posttest*) kelas eksperimen. Uji Wilcoxon digunakan dalam analisis homogenitas penelitian ini (karena subjek < 30) dengan bantuan *software SPSS 21*.

Pelaksanaan bermain peran memerlukan suatu modul, Modul adalah bahan ajar yang mengacu pada kurikulum yang diikuti untuk memenuhi persyaratan kompetensi dan keterampilan dasar yang telah ditetapkan (Nurdyansyah, 2018). Modul adalah buku yang mencakup semua komponen dasar bahan ajar dan disusun dengan tujuan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri, baik secara mandiri atau di bawah pengawasan guru. Modul bermain peran yang berjudul "Aku Sayang Temanku" digunakan dalam penelitian ini. Modul tersebut dibuat dan disusun oleh psikolog Nissa Tarnoto, M.Psi, Dessy Pranungsari, M.Psi, dan Dr. Fatwa Tentama.

Skor skala yang relevan diklasifikasikan berdasarkan kategorisasi, yang memberinya integritas atau signifikansi. jumlah peserta dalam kelompok, skor skala rata-rata, skala penyimpangan skor, varians, serta skor terendah dan maksimum semuanya termasuk dalam distribusi data skor grup, digunakan untuk mengkategorikan skala. Deskripsi tersebut akan menjadi sumber pengetahuan dan informasi tentang kondisi masalah dalam aspek atau variabel yang diteliti serta gambaran distribusi skor skala pada kelompok subjek pengukuran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas, untuk mengetahui aitem yang layak, dilakukan pengujian validitas, Kecerdasan emosional diukur dengan menggunakan validitas isi instrumen penelitian, yang juga digunakan untuk menilai seberapa baik tujuan program dilaksanakan. Tiga orang ahli validator digunakan untuk menilai validitas isi dengan menggunakan *expert judgment*. Rasio distribusi skor yang diskalakan dengan skor item, yang menghasilkan koefisien total item, juga dihitung untuk menentukan valid tidaknya item. Ambang batas yang digunakan untuk pemilihan item adalah $> 0,05$ temuan yang lebih menyeluruh dari tes validitas skala kecerdasan emosional disediakan (terlampir). Diperoleh item yang memiliki kekuatan bervariasi dengan skor $> 0,05$ sebanyak 20 item berdasarkan hasil uji validitas setiap item pada skala kecerdasan emosional dengan jumlah item yang direkomendasikan sebanyak

20 item. Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan kesenjangan satu alat ukur dengan tujuan dapat diandalkan untuk penggunaan penelitian ini . Hasil uji realibilitas dapat ditentukan dengan rumus *Alpha Cronbach* yang dihitung dengan bantuan SPSS 21.berdasarkan hasil perhitungan skala kecerdasan emosional anak usia dini (5-6 tahun) maka diperoleh hasil yang menunjukkan koefisien realibilitas dengan skor Alpha Cronbach sebesar 0,760 yang artinya skala kecerdasan emosional tersebut memiliki realibilitas atau keajegan yang cukup.

Analisis data kuantitatif digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.Hasil analisis dari penelitian ini yaitu perubahan skor pada kecerdasan emosional anak BA Aisyiyah palur 1 berdasarkan skala kecerdasan emosional anak usia dini (5-6) tahun yang diberlakukan kepada peserta dalam kelompok eksperimen. Sebelum dan sesudah menerima tindakan atau perlakuan, skala diberikan (pretest dan posttest).Setelah itu diperoleh skor sebagai berikut :

Tabel 2. *Pretest-Posttest*

No.	Pretest	Posttest
1	50	66
2	46	63
3	45	63
4	45	54
5	44	57
6	43	58
7	43	60
8	43	57
9	42	53
10	42	55
11	40	54
12	40	53

Tabel 3. *ranks*

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	12 ^b	78.00
	Ties	0 ^c	
	Total	12	

- a. Posttest < Pretest
- b. Posttest > Pretest
- c. Posttest = Pretest

Mencapai hasil N, Mean, dan Sum yang baik hasil peringkat kecerdasan emosional atau perbedaan negatif antara skor Pre-test dan Post-test adalah 0,00. Tidak ada perbedaan antara skor pretest dan posttest,yang ditunjukkan dengan angka 0.Terdapat 12 data positif (N) untuk hasil pemeringkatan positif atau selisih positif antara kecerdasan emosional untuk Pre-test dan Posttest,menunjukkan bahwa kecerdasan emosional 12 siswa meningkat dari skor pre-test menjadi

skor post-test. Jumlah rangking positif pada total rangking adalah 78,00, sedangkan rata-rata rangking atau rata-rata kenaikannya adalah 6,50. Ties merupakan ketika hasil pre-test dan post test sebanding., nilai Ties pada penelitian ini adalah 0 oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa Pre-test dan Post-test tidak memiliki nilai yang sama.

Tabel 4. Hasil *Wilcoxon*

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-3.064 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Ho ditolak karena uji Wilcoxon menunjukkan hasil nilai Z sebesar -3,064 dan nilai asymp sig (2-tailed) sebesar 0,002 kurang dari tingkat alfa 5% (0,05), Dalam penelitian ini, terdapat perbedaan. kecerdasan emosional sebelum adanya tindakan kegiatan bermain peran dengan setelah adanya tindakan kegiatan bermain peran. Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran berdampak pada kecerdasan emosional Murid BA Aisyiyah Palur 1. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata atau *mean rank* sebesar 65.00 sebagaimana terlihat pada tabel. Temuan ini mengarah pada kesimpulan bahwa pendekatan bermain peran dapat digunakan sebagai strategi pengajaran alternatif. taman kanak-kanak untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Melalui metode peran anak dapat berpartisipasi aktif dalam bermain dan menyalurkan emosi negatifnya ke dalam bentuk pengganti manusia atau objek, seperti amarahnya., dengan berpura-pura memainkan peran yang bersifat antagonis, sehingga anak memecah emosi tersebut menjadi potongan-potongan yang dapat diatur, memungkinkan mereka untuk secara bertahap mencerna sentimen negatif dan merasa tenang. Dengan demikian Freud berpikir bahwa bermain sangat penting untuk pertumbuhan emosional anak-anak dan itu membantu mereka menyelesaikan masalah.

Dengan menggunakan teknik bermain peran mampu meningkatkan kecerdasan emosional dan didukung dengan menggunakan strategi, cara, materi dan media, serta sarana dan prasarana yang menarik sehingga mudah dimengerti serta dapat menarik minat anak-anak. Anak-anak akan berkesempatan untuk mengambil persona atau peran yang berbeda dengan memerankan peran mereka, hal ini karena pada saat melaksanakan bermain peran akan timbul imajinasi pada anak sesuai dengan peran dan tokoh yang dimainkannya. Pusat bermain peran dapat terbentuk secara organik dengan beragam aktivitas yang terjadi di sekitar anak-anak, terutama dalam hal bermain peran di kehidupan sehari-hari.

4. PENUTUP

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran pada anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak. Pengaruh positif tersebut berupa meningkatkan kecerdasan emosional

pada anak. Kegiatan bermain peran dapat diterapkan atau dilaksanakan dalam pembelajaran anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak hal ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada anak agar aspek-aspek kecerdasan emosional pada anak juga berkembang dan meningkat. Dengan menerapkan kegiatan bermain peran aspek kecerdasan emosional pada anak yang berupa kapasitas seseorang untuk manajemen diri, kesadaran diri, motivasi diri, kesadaran terhadap orang lain, dan membangun hubungan dapat tumbuh dan meningkat.

Bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak karena di dalam kegiatan bermain peran anak memerankan tokoh lain dan berinteraksi dengan teman nya yang memerankan tokoh lain. Dalam kegiatan bermain peran anak berpura-pura memainkan tokoh, hal tersebut dapat membuat anak paham akan sifat dan karakter yang sedang diperankan. Sehingga anak dapat menyimpulkan pesan dari cerita yang diperagakan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa permainan bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak.

Siswa atau peserta didik yang diberikan media atau kegiatan bermain peran dapat berkesempatan menuangkan dan menggambarkan emosi mereka dan kesempatan untuk mengembangkan kapasitas mereka untuk menghargai diri sendiri dan orang lain, belajar bagaimana berperilaku dengan tepat dalam keadaan yang sulit, dan melatih keterampilan pemecahan masalah mereka. Bisa dikatakan bahwa bermain peran berdampak positif terhadap kecerdasan emosional anak dan kegiatan bermain peran dapat diterapkan dalam kegiatan belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnoli, S., Mancini, G., Pozzoli, T., Baldaro, B., Russo, P. M., & Surcinelli, P. (2012). The interaction between emotional intelligence and cognitive ability in predicting scholastic performance in school-aged children. *Personality and Individual Differences*, 53(5), 660-665.
- Al Idrus, I. S. Pengembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik Di Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Karakter. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4.
- Anisyah, N. (2020). Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak Anak Usia Dini. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-22.
- Darmanah, Daraika. (2019). Metode Penelitian, Lampung, CV. HIRA TECH
- Fitria, F., & Marlina, L. (2020). Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Anak Usia Dini Menurut Howard Gardner Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 151-170.
- Goleman, Daniel. (2016). Emotional Intelligence (Terjemahan). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Gormley Jr, W. T., Phillips, D. A., Newmark, K., Welti, K., & Adelstein, S. (2011). Social-emotional effects of early childhood education programs in Tulsa. *Child development*, 82(6), 2095-2109.
- Gustina, F. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Ibnu Qoyyim Medan Selayang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1).

- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Hernaningsih, T., & Giyoto, G. (2020). PENGARUH METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SMA BATIK 1 SURAKARTA. *Annizom*, 5(3).
- <http://eprints.umsida.ac.id/1607/8:33>
- Operto, F. F., Precenzano, F., Bitetti, I., Lanzara, V., Fontana, M. L., Pastorino, G. M. G., ... & Roccella, M. (2019). Emotional intelligence in children with severe sleep-related breathing disorders. *Behavioural neurology*, 2019.
- Pratiwi, D. J., Siswono, T. Y. E., & Mariana, N. (2022). The Role-Playing Problem-Posing Learning to Improve Students' Emotional Intelligence and Mathematic.
- Problem-Solving Skills. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(3), 312-322.
- Putri, M. L., Taufik, T., Yendi, F. M., & Yuca, V. (2019). Use of content mastery service using role playing approach improve student's emotional intelligence. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(3), 95-100.
- Rantini, R., & Hardiyana, A. (2021). Efektivitas Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Emosi Anak Pada Kelompok A di PAUD Nurussyifa Sumber Kabupaten Cirebon. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 2(2), 82-93.
- Sa'diyah, R. (2013). Urgensi kecerdasan emosional bagi anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Sugiyono, (2013). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung : Penerbit Alfabeta
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media.
- Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683-696.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *AL-Fathonah*, 1(1), 342-351.
- Isnawan, M. G. (2020). Kuasi Eksperimen. *Lombok: Nashir Al Kutub Indonesia*.
- Sa'diyah, H., & Peran, B. (2018). Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, 3(2).
- Bahman, S., & Maffini, H. (2008). *Developing children's emotional intelligence*. Bloomsbury Publishing.
- Jamilah, S. (2019). Pengembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelompok B Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83-101.
- Palintan, T. A., & Ashari, N. (2021). Validasi Modul Pembelajaran Pengelolaan Emosi Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 176-183.
- Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini.
- Arieska, O., Syafri, F., & Zubaedi, Z. (2018). Pengembangan Kecerdasan Emosional (Emotional Quotient) Daniel Goleman Pada Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam. *Al-*

Fitrah, 1(1), 103-116.

- Gormley Jr, W. T., Phillips, D. A., Newmark, K., Welti, K., & Adelstein, S. (2011). Social-emotional effects of early childhood education programs in Tulsa. *Child development*, 82(6), 2095-2109.
- Agnoli, S., Mancini, G., Pozzoli, T., Baldaro, B., Russo, P. M., & Surcinelli, P. (2012). The interaction between emotional intelligence and cognitive ability in predicting scholastic performance in school-aged children. *Personality and Individual Differences*, 53(5), 660-665.

