



## PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN KERAJAAN HUTAN PADA TEMA BINATANG TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK KELOMPOK B DI TK PUTRA 1 MATARAM

Lailatul Isnaini<sup>1</sup>, I Wayan Karta<sup>2</sup>, Fahrudin<sup>3</sup>,

Universitas Mataram

\*e-mail: [lailatulisna60@gmail.com](mailto:lailatulisna60@gmail.com)<sup>1</sup>, [kartaiwayan5@gmail.com](mailto:kartaiwayan5@gmail.com)<sup>2</sup>, [fahrudin.fkip@unram.ac.id](mailto:fahrudin.fkip@unram.ac.id)<sup>3</sup>

### Riwayat Artikel

Diterima: 1 November 2024

Direvisi: 7 November 2024

Publikasi: 15 Agustus 2025

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan: pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan kognitif, pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan sosial emosional, dan pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional. Penelitian menggunakan pendekatan eksperimen dengan *design one group pretest dan posttest* dengan instrumen pedoman observasi teknik *checklist* terhadap 23 orang anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Putra 1 Mataram Tahun 2024. Hasil korelasi antara perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional adalah signifikan dan uji prasyarat ditemukan memenuhi syarat analisis dengan teknik statistik t-test taraf signifikansi 5%. Hasil analisis pengujian hipotesis dapat disimpulkan: 1) ada pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan kognitif, 2) ada pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional, 3) ada pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional. Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian dapat direkomendasikan: masalah-masalah yang terjadi pada perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional dapat ditangani dengan mengimplementasikan pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang sebagai metode pembelajaran terhadap anak usia dini kelompok B.

### Kata Kunci:

Perkembangan kognitif, sosial emosional, bermain peran

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting sebagai upaya yang terencana dan struktur untuk membantu tumbuh dan kembang anak. Pada usia dini anak banyak menyerap dan menerima segala bentuk informasi apa pun seperti hal-hal yang negatif sampai hal-hal yang positif bagi jiwa dan pikirannya atau biasanya dikenal dengan *golden age* (masa keemasan). Banyak ide dan data yang ditemukan memberikan penjelasan tentang periode keemasan selama awal perkembangan anak, di mana semua potensi anak berkembang dengan sangat cepat. Beberapa konsep terkait dengan masa anak usia dini melibatkan periode eksplorasi, identifikasi, ketajaman indra, bermain dan awal pembangkang (Suryana, 2014). Anak usia dini adalah anak berusia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat pada awal tahun kehidupannya. Perkembangan anak menunjukkan suatu proses yang sempurna dan tidak bisa diulang kembali. Oleh karena itu, perkembangan anak di masa depannya sangat ditentukan oleh stimulus yang diperoleh sejak dini. Pemberian stimulus Pendidikan adalah hal yang sangat penting karena 80% pertumbuhan otak anak



berkembang pada masa usia dini dan 20% sisanya ditentukan selama kehidupan setelah masa kanak-kanak. Bentuk stimulus yang diberikan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Khadijah, 2016).

Perkembangan kognitif memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan anak. Perkembangan kognitif juga berkembang selangkah demi selangkah menuju kesempurnaan. Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan berpikir atau intelektual (Anggraini et al., 2024). Perkembangan sosial emosional merupakan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam menjalin hubungan dengan orang lain, kemampuan untuk saling memahami dengan orang lain, kemampuan membentuk dan menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai perasaan yang terdapat dalam suatu kelompok (Reso et al., 2018).

Setiap anak memiliki tingkatan kemampuan yang berbeda berdasarkan tingkat usia dan faktor yang mempengaruhinya, oleh sebab itu anak membutuhkan banyaknya stimulus dari guru, orang tua, dan teman sebaya (Kartila et al., 2022). Metode pembelajaran yang digunakan lebih bermakna jika disampaikan dengan prinsip bermain sambil belajar, sehingga pembelajaran sangat menyenangkan dan dapat menambah pemahaman dan pengertian anak tentang lingkungannya (Thamarra Dhewi & Karta, 2023). Menurut Piaget (dalam Rambe et al., 2023) menyatakan bahwa jenis permainan yang sesuai untuk anak usia prasekolah adalah bermain peran yaitu suatu permainan pura-pura atau sandiwara yang menggunakan daya imajinasi anak untuk melatih anak agar mudah berkembang dan anak menjadi aktif pada kegiatan yang disenanginya. Bermain peran juga diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini seperti kognitif dan sosial-emosional anak

Namun dari hasil observasi awal yang dilakukan di TK Putra 1 Mataram menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran guru hanya memberikan pembelajaran menggunakan media yang telah tersedia membuat anak cepat bosan dalam proses pembelajaran. Perkembangan kognitif dan sosial emosional anak juga dapat dikatakan belum berkembang maksimal khususnya pada anak kelompok B dikarenakan beberapa anak belum mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, belum menunjukkan sikap tanggung jawab, dan belum mampu dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran bermain peran akan diberikan secara optimal khususnya pada anak kelompok B, diharapkan dapat membentuk perkembangan anak sehingga dapat mengembangkan pengamatan, pemecahan masalah dan belajar bersosialisasi serta bekerja sama dengan temannya.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *design one-group pretest-posttest*. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa di dalam rancangan *one group pretest-posttest* ini melakukan tes sebanyak dua kali, pada *pretest* diberikan tes tanpa adanya perlakuan sedangkan pada kegiatan *posttest* diberikan perlakuan agar diketahui uji beda dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di TK Putra 1 Mataram. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 72 anak dan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *cluster sampling*. Sampel dari penelitian ini adalah 23 anak kelompok B di TK Putra 1 Mataram. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi



dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif dan sosial emosional anak yang terdapat dalam Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan rumus Gregory.

Teknik analisis pada penelitian ini yaitu uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Salah satu uji normalitas yang dapat digunakan yaitu uji Shapiro Wilk dengan menggunakan bantuan SPSS 22.0. Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah varian kedua sampel penelitian homogen atau tidak. Selanjutnya uji korelasi Pearson untuk mengukur keeratan hubungan linier antara variabel perkembangan kognitif dan variabel perkembangan sosial emosional yang mempunyai distribusi data normal. Dalam penelitian ini menguji hipotesis digunakan uji beda data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus uji *paired sample t-test*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak di TK Putra 1 Mataram.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Perkembangan Kognitif dan Sosial-Emosional Anak

| No.       | Nama Anak | Perkembangan Kognitif |                 | Perkembangan Sosial-Emosional |                 |
|-----------|-----------|-----------------------|-----------------|-------------------------------|-----------------|
|           |           | <i>Pretest</i>        | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i>                | <i>Posttest</i> |
| 1.        | Fariz     | 34                    | 68              | 41                            | 71              |
| 2.        | Tsaqif    | 64                    | 98              | 54                            | 84              |
| 3.        | Khaira    | 62                    | 96              | 54                            | 84              |
| 4.        | Qania     | 65                    | 103             | 57                            | 87              |
| 5.        | Ara       | 66                    | 97              | 57                            | 87              |
| 6.        | Demas     | 60                    | 96              | 62                            | 92              |
| 7.        | Deva      | 62                    | 97              | 52                            | 82              |
| 8.        | Devano    | 59                    | 97              | 58                            | 88              |
| 9.        | Dea       | 58                    | 95              | 61                            | 91              |
| 10.       | Gibran    | 64                    | 101             | 53                            | 83              |
| 11.       | Gerni     | 59                    | 97              | 54                            | 84              |
| 12.       | Gosyen    | 34                    | 71              | 42                            | 72              |
| 13.       | Guptha    | 71                    | 110             | 76                            | 91              |
| 14.       | Okan      | 67                    | 102             | 53                            | 83              |
| 15.       | Naka      | 65                    | 101             | 55                            | 85              |
| 16.       | Andra     | 67                    | 101             | 70                            | 100             |
| 17.       | Magisa    | 69                    | 105             | 65                            | 95              |
| 18.       | Nazran    | 57                    | 97              | 57                            | 87              |
| 19.       | Wansie    | 64                    | 103             | 64                            | 94              |
| 20.       | Aca       | 58                    | 101             | 62                            | 92              |
| 21.       | Sarah     | 63                    | 102             | 63                            | 93              |
| 22.       | Dissa     | 58                    | 100             | 59                            | 89              |
| 23.       | Zelin     | 58                    | 100             | 63                            | 93              |
| Rata-rata |           | 60,22                 | 97,30           | 57,91                         | 87,26           |



Berdasarkan data *pretest* di atas memperoleh nilai perkembangan kognitif sebelum perlakuan pembelajaran bermain peran yaitu rata-rata 60,22 dan perkembangan sosial emosional 58,91. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional mulai berkembang. Sedangkan nilai *posttest* setelah dilakukan pembelajaran bermain peran pada perkembangan kognitif memperoleh nilai rata-rata 97,3 dan perkembangan sosial emosional memperoleh 87,26. Hal ini menunjukan perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional berkembang sangat baik.

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data akhir perkembangan kognitif dan sosial emosional anak kelompok B berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji merupakan skor total dari masing-masing data *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Shapiro-wilk dengan bantuan SPSS 22.0 windows.

#### a) Perkembangan Kognitif

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Perkembangan Kognitif

|          | Kolmogorov-Smirnov |    |      | Shapiro-Wilk |    |       |
|----------|--------------------|----|------|--------------|----|-------|
|          | Statistic          | Df | Sig. | Statistic    | Df | Sig.  |
| Pretest  | 0,169              | 23 | 0,87 | 0,929        | 23 | 0,105 |
| Posttest | 0,183              | 23 | 0,44 | 0,924        | 23 | 0,083 |

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas menggunakan bantuan SPSS 22.00 windows di atas diperoleh nilai signifikansi untuk hasil *pretest* variable perkembangan kognitif sebesar 0,105 lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikansi *posttest* variabel perkembangan kognitif sebesar 0,083 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada masing-masing hasil *prestes* dan *posttest* nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

#### b) Perkembangan Sosial Emosional

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Perkembangan Sosial Emosional

|          | Kolmogorov-Smirnov |    |       | Shapiro-Wilk |    |       |
|----------|--------------------|----|-------|--------------|----|-------|
|          | Statistic          | Df | Sig.  | Statistic    | Df | Sig.  |
| Pretest  | 0,137              | 23 | 0,200 | 0,955        | 23 | 0,372 |
| Posttest | 0,134              | 23 | 0,200 | 0,935        | 23 | 0,142 |

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas menggunakan bantuan SPSS 22.0 for windows di atas diperoleh nilai signifikansi untuk hasil *pretest* variabel perkembangan sosial emosional sebesar 0,372 lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikansi *posttest* variabel perkembangan sosial emosional sebesar 0,142 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada masing-masing hasil *pretest* dan *posttest* nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.



## 2) Uji Homogenitas

## a) Perkembangan Kognitif

Tabel 4. Uji Homogenitas Perkembangan Kognitif

|       |                                         | Levene<br>Statistic | df1 | df2    | Sig.  |
|-------|-----------------------------------------|---------------------|-----|--------|-------|
| HASIL | Based on Mean                           | 0,161               | 1   | 44     | 0,691 |
|       | Based on Median                         | 0,211               | 1   | 44     | 0,648 |
|       | Based on Median and<br>with adjusted df | 0,211               | 1   | 42,438 | 0,648 |
|       | Base on trimmed mean                    | 0,185               | 1   | 44     | 0,669 |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi (*based on mean*)  $0,691 \geq 0,05$ . Data dikatakan homogen jika nilai  $\text{sig} \geq 0,05$  dan dikatakan tidak homogen jika nilai  $\leq 0,05$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varian yang homogen.

## b) Perkembangan Sosial Emosional

Tabel 5. Uji Homogenitas Perkembangan Sosial emosional

|       |                                         | Levene<br>Statistic | df1 | df2    | Sig.  |
|-------|-----------------------------------------|---------------------|-----|--------|-------|
| HASIL | Based on Mean                           | 0,234               | 1   | 44     | 0,631 |
|       | Based on Median                         | 0,208               | 1   | 44     | 0,650 |
|       | Based on Median and<br>with adjusted df | 0,208               | 1   | 42,650 | 0,651 |
|       | Base on trimmed mean                    | 0,227               | 1   | 44     | 0,636 |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi (*based on mean*) sebesar  $0,631 \geq 0,05$ . Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  dan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varian yang homogen.

## 3) Uji Korelasi Pearson

Tabel 6. Uji Korelasi Pearson Perkembangan Kognitif dan Perkembangan Sosial Emosional

|                     | SOSIAL<br>EMOSIONAL | KOGNITIF |
|---------------------|---------------------|----------|
| SOSIAL<br>EMOSIONAL | Pearson Correlation | 1        |
|                     | Sig. (2-tailed)     | .898     |
|                     | N                   | 23       |
| KOGNITIF            | Pearson Correlation | .898     |
|                     | Sig. (2-tailed)     | .000     |
|                     | N                   | 23       |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 2 tailed variabel perkembangan sosial emosional sebesar 0,000 dan nilai signifikansi 2 tailed perkembangan kognitif sebesar 0,000. Jika nilai signifikansi  $< 0,005$  maka berkorelasi dan jika nilai signifikansi  $> 0,005$



maka tidak berkorelasi, Maka dapat disimpulkan bahwa variabel perkembangan kognitif dan variabel perkembangan sosial emosional berkorelasi. Dari tabel di atas juga menunjukkan nilai pearson variabel perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional sebesar 0,898 yang berarti berkorelasi sempurna.

#### 4) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak kelompok B. Hasil uji persyaratan analisis di atas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan dengan uji T *Paired-sample t-test*.

##### a) Perkembangan kognitif

Tabel 7 Hasil Uji Paired Sample T-test Perkembangan Kognitif

|                    | Paired Sample T-Test |          |                 |        |        |        |    |                 |
|--------------------|----------------------|----------|-----------------|--------|--------|--------|----|-----------------|
|                    | Mean                 | Std. Dev | Std. Error Mean | Lower  | Upper  | t      | df | Sig. (2-tailed) |
| Pretest - Posttest | 28,261               | 6,503    | 1,356           | 25,449 | 31,073 | 20,841 | 22 | 0,000           |

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung sebesar 20,841 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Nilai t hitung tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel. Adapun nilai t tabel sebesar 20,074. Oleh karena itu, t hitung sebesar  $20,841 > t \text{ tabel} = 20,074$  dan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Putra 1 Mataram.

##### b) Perkembangan Sosial Emosional

Tabel 8 Hasil Uji Paired Sample T-test Perkembangan Sosial Emosional

|                    | Paired Sample T-Test |          |                 |        |        |        |    |                 |
|--------------------|----------------------|----------|-----------------|--------|--------|--------|----|-----------------|
|                    | Mean                 | Std. Dev | Std. Error Mean | Lower  | Upper  | t      | df | Sig. (2-tailed) |
| Pretest - Posttest | 29,348               | 3,128    | 0,652           | 27,995 | 30,700 | 45,000 | 22 | 0,000           |

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung sebesar 20,841 pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Nilai t hitung tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel. Adapun nilai t tabel sebesar 2,074. Oleh karena itu, t hitung sebesar  $45,000 > t \text{ tabel} = 2,074$  dan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TK Putra 1 Mataram.



## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini tentu sesuai dengan hipotesis yang peneliti ajukan sebelum penelitian dilakukan. Keberhasilan dari pembelajaran bermain peran perkembangan kognitif anak sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini & Pamungkas, 2024) yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Meniru Binatang Terhadap Kognitif Anak Usia Dini Di TK Islam Jerapah Kuning” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak pada metode bermain peran meniru binatang, pada saat dilakukan observasi persentase perkembangan kognitif sebesar 39%, setelah diterapkan metode bermain peran meniru binatang mengalami peningkatan yaitu 61%.

Dari hasil *pre-test* dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata perkembangan kognitif memperoleh 60,22 dengan kategori mulai berkembang secara umum beberapa anak masih belum mampu mengerjakan kegiatan dengan baik. Nilai tertinggi yang dimiliki yaitu 67 dan nilai terendah 34. Salah satu hal yang menyebabkan nilai anak pada *test* awal masih berkembang dikarenakan beberapa anak baru memasuki awal tahun pembelajaran sehingga perkembangan kognitif anak belum berkembang secara maksimal.

Dari hasil *post-test* menunjukkan perkembangan kognitif anak lebih baik dari sebelumnya dengan rata-rata nilai yang diperoleh 97,30 dengan kategori berkembang sangat baik, nilai tertinggi yang dimiliki anak yaitu 105 dan nilai terendah 68. Hal ini dapat dilihat ketika kegiatan bermain peran anak mampu memerankan karakter binatang pada kegiatan bermain peran, mengetahui yang disampaikan oleh guru, aktif selama kegiatan bermain peran, dan mampu menirukan suara-suara binatang yang ada dalam kegiatan bermain peran sesuai dengan indikator pada perkembangan kognitif anak kelompok B. Jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*, tentunya terdapat kenaikan yang signifikan antara tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan. Perbandingan nilainya 37,08, hal ini menandakan bahwa perlakuan yang telah diberikan memberikan hasil yang cukup memuaskan. Terbukti menurut (Anggraini & Darma Putri, A. 2019) bermain peran adalah pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan berbagai aspek anak usia dini salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Hal tersebut dikarenakan bermain peran merupakan kegiatan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak secara bergantian. Bermain peran dikembangkan untuk kemampuan berpikir anak dan memungkinkan untuk berpura-pura, serta mempelajari kata atau ungkapan baru bersumber dari situasi dan kondisi baru.

Secara keseluruhan peneliti merasa puas dengan hasil yang didapat oleh anak dengan hasil pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada penelitian ini dikarenakan kategori penilaian anak yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik). Dari uraian pembahasan pelaksanaan penelitian di atas, bahwa ada perbedaan perkembangan kognitif antara sebelum perlakuan pelaksanaan pembelajaran bermain peran dengan setelah perlakuan pelaksanaan pembelajaran bermain peran, perkembangan kognitif setelah perlakuan mengalami peningkatan.

Pembelajaran bermain peran juga menunjukkan adanya pengaruh terhadap sosial emosional anak kelompok B. Hal ini tentu sesuai dengan hipotesis yang peneliti ajukan sebelum penelitian dilakukan. Keberhasilan dari pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Thamarra Dhewi & Karta, 2023) yang berjudul



“Pengaruh Pembelajaran bermain peran makro terhadap perkembangan sosial emosional pada anak”. Dari hasil penelitiannya nilai signifikansi dari uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan sosial emosional sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran bermain peran makro terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TK Negeri Pembina KSB.

Dari hasil *pre-test* dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata perkembangan sosial emosional memperoleh 57,91 dengan kategori mulai berkembang secara umum beberapa anak masih belum mampu bersosialisasi dengan baik sesama temannya. Nilai tertinggi yang dimiliki yaitu 70 dan nilai terendah 41. Salah satu hal yang menyebabkan nilai anak pada tes awal masih berkembang dikarenakan baru memasuki masa pengenalan lingkungan sekolah dan pembelajaran baru berlangsung selama dua minggu.

Dari hasil *post-test* menunjukkan perkembangan sosial emosional anak lebih baik dari sebelumnya dengan rata-rata nilai yaitu 87,26 dengan kategori berkembang sangat baik, nilai tertinggi yang dimiliki anak yaitu 100 dan nilai terendah 71. Hal ini dapat dilihat ketika kegiatan bermain peran anak percaya diri saat melakukan pembelajaran bermain peran, mampu berbagi dengan temannya selama pembelajaran bermain peran, mendengar dan memperhatikan guru, menunjukkan antusiasme dan semangat tinggi selama pembelajaran bermain peran sesuai dengan indikator perkembangan sosial emosional anak kelompok B. Jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*, tentunya terdapat kenaikan yang signifikan antara tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan. Perbandingan nilainya 29,35, hal ini menandakan bahwa perlakuan yang telah diberikan memberikan hasil yang cukup memuaskan. Hal tersebut terbukti menurut (Ilsa & Nuhafizah. 2020) bahwa bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak untuk berani menunjukkan yang dirasakan dan dipikirkan, sehingga anak dapat bekerja sama dengan teman, mudah mengungkapkan pendapatnya dan mudah berinteraksi. Agar anak-anak mengembangkan perilaku sosial yang diharapkan, baik orang tua maupun guru harus berperan aktif memperhatikan kebutuhan serta perkembangan anak usia dini (Karta et al., 2021).

Secara keseluruhan peneliti merasa puas dengan hasil yang didapat oleh anak dengan hasil pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada penelitian ini dikarenakan kategori penilaian anak yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik). Dari uraian pembahasan pelaksanaan penelitian di atas, bahwa ada perbedaan perkembangan sosial emosional antara sebelum perlakuan pelaksanaan pembelajaran bermain peran dengan setelah perlakuan pelaksanaan pembelajaran bermain peran, perkembangan sosial emosional setelah perlakuan mengalami peningkatan dari pada sebelumnya

#### 4. PENUTUP

Kesimpulan yang dapat dikemukakan pada penelitian ini sesuai dengan tujuan dan hasil penelitian data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan kognitif berdasarkan hasil penelitian adanya perbedaan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan pembelajaran bermain peran, perkembangan kognitif setelah pelaksanaan pembelajaran bermain peran lebih tinggi dari sebelumnya dilakukan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di Tk Putra 1 Mataram Tahun 2024.



2. Pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak berdasarkan hasil penelitian adanya perbedaan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan pembelajaran bermain peran. Perkembangan sosial emosional setelah perlakuan lebih tinggi dari sebelumnya dilakukan perlakuan pembelajaran bermain peran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan tema binatang terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B di Tk Putra 1 Mataram Tahun 2024.
3. Ada pengaruh pembelajaran bermain peran kerajaan hutan pada tema binatang terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak kelompok B. Penelitian ini telah membuktikan bahwa perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional anak setelah diberikan pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan pembelajaran bermain peran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh positif pembelajaran bermain peran kerajaan hutan tema binatang terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak kelompok B di Tk Putra 1 Mataram Tahun 2024

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Pamungkas, A. (2024). *Pengaruh Metode Bermain peran Meniru Binatang Terhadap Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam Jerapah Kuning*. 2024(2), 59–66.
- Anggraini, D., Pamungkas, A., & Harianto. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran Meniru Binatang Terhadap Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam Jerapah Kuning. *Early Child and Pactice*, 59–66.
- Karta, I. W., Rachmayani, I., & Rasmini, N. W. (2021). The Influence of Cooperative Learning Through Authentic Assessment-Based Jigsaw on Social Development of Early Childhood. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.34353>
- Kartila, N., Karta, W., Rachmayani, I., & Habibi, M. (2022). PENGASUHAN SINGLE PARENT DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(1), 403–408.
- Khadijah. (2016). *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. Perdana Mulya Sarana.
- Rambe, A. P., Bara, H. B., Nasution, D. A., Fawas, R. A., Meisya Siregar, R., & Azmi Pasaribu, N. (2023). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22, 360–370. <https://doi.org/10.17467/mk.v22i2.2913>
- Reso, M. F., Haryono, S. E., & Muntomimah, S. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B Pada Ra Mutiara Iman Pakisaji Kab. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen*, 3, 801–807. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini*.
- Thamarra Dhewi, V. U., & Karta, I. W. (2023). Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3184>.