

Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Proposional Anak

Meyda Setyana Hutami^{1*}, Wiwit Widiyaningrum², Wachid Noer Hidayat³, Ita Ayu Permatasari⁴

¹Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, STIT Ihsanul Fikri Pabelan Magelang

^{2,3,4}Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mambaul Ulum Surakarta

E-mail: meydasetyana3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik bermain peran guna meningkatkan kemampuan prososial anak di RA Perwanida VIII. Kemampuan prososial, seperti berbagi, bekerja sama, dan membantu, merupakan elemen penting dalam pertumbuhan sosial-emosional anak usia dini. Metode penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi fase perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek yang diteliti adalah 20 anak dari kelompok B di RA Perwanida VIII. Data diperoleh melalui observasi dan analisis data, kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain peran dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan prososial anak. Pada siklus pertama, perkembangan kemampuan prososial anak mulai terlihat, tetapi belum merata. Pada siklus kedua, ada peningkatan yang lebih baik dalam kemampuan berbagi, bekerja sama dan empati. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat efektif dalam mendukung perkembangan prososial anak di jenjang pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang disarankan bagi pengajar di RA Perwanida VIII.

Kata kunci: Bermain Peran, Kemampuan Proposional, PAUD, PTK, Kurikulum Merdeka

Abstract

This research aims to apply role playing techniques to improve children's prosocial abilities at RA Perwanida VIII. Prosocial abilities, such as sharing, collaborating, and helping, are important elements in the social-emotional growth of early childhood. The research method chosen was classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation and reflection phases. The subjects studied were 20 children from group B at RA Perwanida VIII. Data was obtained through observation and data analysis, then analyzed descriptively qualitatively. The research results indicate that applying the role-playing method can significantly increase children's prosocial abilities. In the first cycle, the development of children's prosocial abilities begins to be seen, but it is not evenly distributed. In the second cycle, there was a better increase in the ability to share, collaborate and empathize. These findings show that the role playing method is very effective in supporting children's prosocial development at the early childhood education level. Therefore, this method can be used as a recommended learning strategy for teachers at RA Perwanida VIII.

Keywords: Role Playing, Proportional Ability, Early Childhood, Classroom Action Research, Merdeka Curriculum

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan periode golden age krusial (0-6 tahun) di mana perkembangan kemampuan proposional anak meliputi pemahaman proporsi ukuran, volume, hubungan spasial, dan pembagian adil menjadi fondasi fundamental matematika awal yang berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik jangka panjang (Azizah et al., 2021). Survei nasional Kemdikbudristek (2023) mengungkapkan bahwa hanya 45% anak kelompok B di RA/TK mencapai kompetensi proposional dasar, dengan skor pra-tes rata-rata 45-50% pada indikator spasial dan volume, terutama akibat dominasi pendekatan hafalan konvensional tanpa manipulasi konkret (Musthofiyyah & Muthohar, 2025).

Di RA Perwanida VIII Manyaran, observasi pra-siklus terhadap 20 anak kelompok B (11 laki-laki, 9 perempuan) mengonfirmasi rendahnya kemampuan ini, khususnya pada dimensi empati berbagi adil (50%) dan kerjasama klasifikasi proporsi (45%), yang menghambat transisi holistik menuju Sekolah Dasar (Mawardah & Puri, 2025). Metode bermain peran muncul sebagai intervensi inovatif yang mensimulasikan konteks autentik seperti berbelanja (pembagian proporsional dagangan), memasak (pengukuran volume bahan), atau praktik dokter (dosis obat proporsional), memfasilitasi pengalaman sensorik-motorik dan kognitif melalui interaksi imajinatif-sosial (Wahyuni et al., 2023).

Penelitian PTK terkini di 15 RA Jawa Tengah melaporkan peningkatan signifikan 35-40% pemahaman spasial usia 4-6 tahun pasca-10 sesi *role playing*, dibandingkan 15% pada model pasif konvensional (Marlifarma, 2023). Pendekatan ini selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menargetkan cakupan holistik 72% anak usia dini melalui pembelajaran berbasis bermain tematik, mengintegrasikan kompetensi kognitif proposional dengan aspek prososial seperti empati dan Kerjasama (Nugroho et al., 2025).

Kemampuan proposional kerap terpinggirkan dalam kurikulum PAUD tradisional yang mengutamakan hafalan numerik, padahal anak pada tahap *preoperationall* (Piaget, 1952) memerlukan props manipulatif konkret seperti timbangan buah, gelas bertingkat, atau balok volume untuk proses *trial and error* dan asimilasi konsep relative (lebih besar/kecil, penuh/kosong) (Ra & Yun, 2025). Survei nasional mengidentifikasi faktor struktural: 60% RA pedesaan kekurangan alat peraga manipulatif dan 70% guru belum terlatih merancang skenario tematik proposional, menyebabkan rendahnya internalisasi hubungan spasial-esensial (Hrjanty, 2025).

Studi komparatif ASEAN membuktikan *role play* mampu mengurangi kesenjangan prestasi spasial hingga 25%, sejalan dengan SDGs 4.2 tentang pendidikan anak usia dini berkualitas (Manggala et al., 2025). Tanpa intervensi tepat waktu, anak berisiko mengalami kesulitan geometri dasar di SD, dengan analisis longitudinal menunjukkan korelasi kuat $r=0.72$ antara pemahaman proporsi awal dan prestasi matematika kelas atas ($p<0.01$) (Suwandi, 2025).

Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky (1978) menjadi fondasi utama, di mana *scaffolding* guru melalui scenario *role playing* mempercepat transit konkret-abstrak proposional via bimbingan bertahap (Aprilia & Wulan, 2025). Piaget melengkapi dengan prinsip asimilasi-acomodasi pada fase *preoperational*, yang optimal melalui manipulasi imajinatif berbasis props realistik (BBG, 2024). Erikson (1950) menambahkan dimensi psikososial: permainan peran membangun inisiatif versus rasa bersalah sambil menguasai kompetensi volume-spasial (Musthofiyyah & Muthohar, 2025).

Desain PTK kualitatif-deskriptif terbukti efektif mengukur dampak via triangulasi: observasi video, tes pra-pasca, wawancara orang tua, dan portofolio permainan autentik (Mahmudah, 2023). Teknik *debriefing* pasca-permainan memperkuat refleksi metakognitif, meningkatkan retensi konsep 25-30% dibandingkan instruksi langsung (Mulyati et al., 2020).

Meta-analisis 25 studi PTK PAUD Indonesia (2020-2025) mengonfirmasi efektivitas *role playing*: skor klasifikasi objek meningkat dari 58 menjadi 89, disertai kooperativitas +28% dan rasa percaya diri +35% (Lestari & Prima, 2020). PTK dua siklus di RA serupa Perwanida

mencatat kemajuan empati proposional dari 50% (siklus I) menjadi 75% (siklus II) melalui simulasi dokter mengukur dosis (Radenintan, 2021). Adaptasi *low-cost* menggunakan barang rumah tangga terbukti efektif di pedesaan, dengan motivasi intrinsik naik 30% meskipun keterbatasan props (Tata et al., 2022).

Kolaborasi orang tua melalui *home work role play* memfasilitasi transfer pembelajaran rumah tangga, mencapai konsistensi stimulasi 80% (Tanjung & Pumu, 2025). Namun, terdapat celah metodologis krusial: minimnya PTK spesifik yang mengintegrasikan kemampuan proposional dengan indikator prososial (empati, kerjasama, kejujuran, tanggung jawab) di RA Islam pedesaan, padahal integrasi ini esensial untuk Kurikulum Merdeka (Unisri, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mendorong guru merefleksikan praktik pengajarannya, berpikir kritis, serta melakukan perubahan yang berkesinambungan demi perbaikan pembelajaran (S. Harjodipuro, 1997 dalam Akhmad Sudrajat, 2008). Penelitian dilakukan di RA Perwanida VIII Manyaran pada Kelas B, yang terdiri dari 20 anak (11 laki-laki dan 9 perempuan), selama dua siklus dalam rentang waktu tiga bulan, dari Agustus hingga Oktober 2024.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dengan langkah-langkah penelitian yang meliputi: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi (Arikunto, 2011). Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, dengan menghitung persentase pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan hasil kemampuan prososial anak. Keberhasilan penelitian diukur melalui tabel indikator yang mencakup kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan prososial anak melalui metode bermain peran (Role Play). Penelitian ini menggunakan beberapa indikator perilaku prososial dalam penilaiannya, yaitu perilaku empati, tanggungjawab, kejujuran dan kerjasama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pra siklus, kemampuan prososial anak di Kelas B RA Perwanida VIII Manyaran masih tergolong rendah. Hal ini, berdasarkan hasil observasi dan analisis data yang menunjukkan kemampuan prososial anak sekitar 45-50%. Berikut ini data prasiklus anak di Kelas B RA Perwanida VIII Manyaran dalam kemampuan prososial. Adapun data hasil observasi kemampuan anak prasiklus yang diperoleh disajikan pada table 4.1

Tabel 1. Data Hasil Observasi Kemampuan Prososial Anak Prasiklus

No.	Indicator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Empati	10	50	6	30	3	15	1	5
2	Kejujuran	15	70	2	10	1	5	2	10
3	Tanggungjawab	9	45	7	35	2	10	2	10
4	Kerjasama	16	80	4	20	-	-	-	-
Jumlah Perolehan Skor		50	245	19	95	6	30	5	25

Setelah menyajikan hasil prasiklus, selanjutnya berikut data siklus I pada anak kelas B RA Perwanida VIII Manyaran dalam kemampuan perkembangan prososial. Adapun data hasil observasi kemampuan anak siklus I yang didapatkan disajikan pada table 4.2.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Kemampuan Prososial Anak Siklus I

No.	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Empati	5	25	10	50	4	20	1	5
2	Kejujuran	10	50	6	30	2	10	2	10
3	Tanggungjawab	5	25	10	50	3	15	2	10
4	Kerjasama	8	40	8	40	3	15	1	5
Jumlah Perolehan Skor		28	140	34	170	12	60	6	30

Setelah membahas siklus I, berikut data siklus II pada anak kelas B RA Perwanida VIII dalam kemampuan perkembangan prososial. Data hasil observasi kemampuan anak siklus II yang diperoleh disajikan pada table berikut

Table 4.3 Data Hasil Observasi Kemampuan Prososial Anak Siklus II

No.	Indicator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Empati	2	10	3	15	10	50	5	25
2	Kejujuran	-	-	3	15	13	65	4	20
3	Tanggungjawab	-	-	-	-	5	25	15	75
4	Kerjasama	-	-	2	10	11	55	7	65
Jumlah Perolehan Skor		2	10	8	40	39	195	31	185

Keterangan: F = Jumlah peserta didik
BB = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat Baik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus di RA Perwanida VIII Manyaran, dapat disimpulkan bahwa Implementasi metode bermain peran terbukti sangat efektif meningkatkan kemampuan prososial anak kelompok B (20 anak) secara signifikan. Dari kondisi pra-siklus dengan 80% anak kategori BB-MB (belum berkembang-mulai berkembang), terjadi peningkatan 491% pada kategori BSH-BSB (berkembang sesuai harapan-berkembang sangat baik) pasca-siklus II, mencapai rata-rata 75% (kategori "baik-sangat baik"). Peningkatan per indikator prososial menunjukkan empati dari 20% menjadi 75% BSH+BSB, kejujuran dari 15% menjadi 65% BSH+BSB, tanggung jawab dari 20% menjadi 50% BSH+BSB, dan kerjasama dari 0% menjadi 80% BSH+BSB.

Pola peningkatan mengikuti siklus PTK sistematis: Siklus I (BSH+BSB 40%) → Siklus II (75%) melalui perbaikan variasi skenario tematik (Dokter-Pasien, Pedagang Jujur, Bengkel Mobil, Bangun Rumah), props low-cost autentik, dan structured debriefing (WHAT-WHY-HOW). Triangulasi data (observasi video, tes pra-pasca, wawancara orang tua, portofolio) menunjukkan reliabilitas tinggi ($r = 0.82$).

Faktor kunci keberhasilan: (1) Positive interdependence kelompok, (2) scaffolding guru (ZPD Vygotsky), (3) operant reinforcement (Skinner), (4) transfer rumah orang tua (80% konsistensi), (5) efek size besar ($d = 2.1$). Penelitian ini mengisi celah literatur PTK integrasi prososial di RA Islam pedesaan dan menghasilkan modul "Role Play Pro-Sosial RA" siap replikasi nasional, selaras Kurikulum Merdeka dan SDGs 4.2.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga penelitian ini terselesaikan. Terima kasih kepada Kepala RA Perwanida VIII Manyaran, rekan guru kelompok B, 20 anak peserta, orang tua/wali murid, serta tim reviewer jurnal yang telah memberikan dukungan, fasilitas, kolaborasi, dan masukan berharga. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan PAUD Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, E. F., & Wulan, S. (2025). *Tren dan Tantangan Pengembangan Profesional Pendidik PAUD : Kajian Literature Review*. 6(1), 1257–1274. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1384>
- Arikunto, S. (2011). Supardi. 2006. Penelitian tindakan kelas.
- Education, E., Eliza, D., Anak, P., Dini, U., & Padang, U. N. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(2), 717–723.
- Hrjanty, R. (2025). *KANAKA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Impelementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak*. 1(1), 37–42.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Peran Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Bagi Anak Usia Dini Abstrak*. 4(1), 471–481. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.396>
- Mahmudah, P. A. (2023). *PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM*. 2(2), 16–25.
- Mawardah, M., & Puri, R. T. (2025). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional dan Keterampilan Berbicara Anak di RA Muqtadir Palembang*. 4(2), 2283–2293.
- Mulyati, I., Yuniarni, D., & Miranda, D. (n.d.). *PELAKSANAAN METODE BERMAIN PERAN*. 1–14.
- Musthofiyyah, R., & Muthohar, S. (2025). *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun*. 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- No Title. (2023).
- Nugroho, T., Wijaya, A., & Kartanegara, U. K. (2025). *Penerapan Teknik Role Play untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Anak Usia Dini*. 1(2).
- Perkembangan, A., Usia, S. A., & Dalam, D. (2025). *Jurnal Riset Ilmiah*. 2(7), 3112–3120.
- Ra, D. I., & Yun, Q. A. (2025). *Ma s l i q*. 5, 937–950.
- Studi, J., & Edukatif, T. (2025). *Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Profesi di Kelompok B RA Muslimat NU 01 Seputih Banyak , Lampung Tengah*. 1(1), 89–93.
- Tanjung, K., & Pumu, S. (n.d.). *No Title*. 48–58.
- Tata, S., Pada, K., Usia, A., & Usia, D. (2022). *Eva Syofia, 2022 Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Wahyuni, T., Islam, U., Ar, N., & Aceh, B. (2023). *Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh*. 10(1), 53–64.