Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • Mai 2025 • 164 - 174
DOI:



Efektivitas Bermain Peran Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 6 Tahun

Asyifa Azzahra[1], Siti Fadhilah[2], Sonia Mayola[3], Adinda Tri Cania[4], Azira Salsabila Putti Azwir[5]

[1,2,3,4,5]Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan
Universitas Negeri Padang

Received: 30 Januari 2025 Accepted: 03 April 2025 Published: 30 Mai 2025

Abstrak

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Namun, banyak anak usia 6 tahun masih menunjukkan hambatan dalam interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. Penelitian menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah anak usia 6 tahun di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi. Intervensi dilakukan melalui tiga sesi bermain peran: bermain dokter-dokteran, bermain jual beli, dan bermain polisi-penjahat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan interaksi sosial anak dari pre-test sebesar 42,82% menjadi 65,5% pada post-test. Seluruh aspek interaksi sosial mengalami peningkatan yang signifikan, terutama pada sistem eksternal dan segitiga interaksi sosial. Kesimpulannya, metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 6 tahun. Bermain peran memberikan pengalaman sosial yang bermakna dan menyenangkan, serta dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang aplikatif dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Bermain peran; interaksi sosial; anak usia dini; eksperimen; observasi.

Abstract

Social interaction is a crucial aspect of early childhood development. However, many 6-year-old children still exhibit difficulties in social interaction. This study aims to determine the effectiveness of role-playing methods in improving children's social interaction skills. The research employed a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The subjects were 6-year-old children at TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan in Bukittinggi City. The intervention was carried out through three role-playing sessions: playing doctor, playing store, and playing police and thief. Data collection techniques included observation and interviews. Data were analyzed qualitatively. The results showed an increase in children's social interaction scores from a pre-test score of 42,82% to a posttest score of 65.50%. All aspects of social interaction showed significant improvement, particularly in external systems and the social interaction triangle. In conclusion, the role-playing method is effective in enhancing social interaction skills in 6-year-old children. Role-playing provides meaningful and enjoyable social experiences and can serve as an

applicable learning strategy in early childhood education.

Keywords: Role play; social interaction; early childhood; experiment; observation

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena membantu membentuk keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian konflik. Greenwood et al., (2021) menyatakan bahwa interaksi sosial yang baik berdampak jangka panjang pada kesiapan sekolah dan kesehatan mental anak. Dalam lingkungan taman kanak-kanak, masih sering ditemukan anak-anak usia 5-6 tahun yang mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial. Misalnya, anak enggan berbicara dengan teman sebaya, cenderung menyendiri saat bermain, terlibat pertengkaran, egois, atau belum mampu memahami aturan dalam bermain bergiliran dan bekerja sama dalam kelompok. Fenomena ini ditemui berdasarkan pengamatan observer di lapangan, terutama saat anak terlibat dalam kegiatan kelompok namun tidak menunjukkan respons sosial yang adaptif.

Padahal, agar suatu kelompok dapat mencapai tujuan secara optimal, penting bagi setiap anggotanya untuk membangun dan menjaga interaksi sosial yang harmonis. Interaksi sosial yang positif menjadi dasar terbentuknya kerja sama yang konstruktif. (Ernawati 2021). Idi (2011) menyebutkan bahwa interaksi sosial yang baik mendukung kerja sama dan pembauran kelompok seperti sekolah yang bisa dicapai lewat berbagai bentuk interaksi edukatif. Interaksi sosial tidak hanya memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak, tetapi juga menjadi dasar bagi terbentuknya keterampilan sosial yang akan berguna di masa depan. Kemampuan menjalin hubungan yang baik serta keterampilan sosial yang kuat merupakan faktor penting untuk meraih keberhasilan dalam berbagai bidang kehidupan di kemudian hari (Wijaya, & Nuraini, 2024).

Semua bentuk kehidupan sosial didasarkan pada interaksi sosial, yang mencakup hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok antar kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi dalam semua situasi di mana ada hubungan sosial dan komunikasi dapat terjadi baik secara langsung maupun melalui perantara (Viandari & Susilawati, 2019). Menurut Homans (dalam Maradjabessy, 2019), interaksi sosial merupakan suatu tindakan dari individu yang kemudian memicu reaksi dari individu lain, baik berupa penghargaan maupun hukuman. Konsep ini menekankan bahwa interaksi adalah proses dua arah yang saling memengaruhi. Dalam konteks anak usia dini, setiap tindakan sosial yang dilakukan seorang anak menjadi stimulus bagi teman sebayanya, dan akan direspons sesuai dengan dinamika kelompok.

Menurut Homans (dalam Khoirunisa, 2021), terdapat enam aspek dalam interaksi sosial: motif atau tujuan yang sama, suasana emosional, adanya interaksi atau aksi, segitiga interaksi sosial, sistem eksternal, dan sistem internal. Kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam keterampilan sosial dapat dilihat dari perilaku-perilaku konkret seperti menjawab pertanyaan guru, mengikuti instruksi, bermain bersama teman, mengambil giliran, membantu teman yang kesulitan, menunjukkan empati, serta menyelesaikan konflik dengan cara positif (Ningsih, 2024; Susanti et al., 2019). Oleh karena itu, stimulasi terhadap kemampuan sosial melalui kegiatan yang menyenangkan dan edukatif seperti bermain peran menjadi sangat penting.

Bermain bukan hanya menjadi kebutuhan alami anak, tetapi juga merupakan media belajar yang efektif untuk mengenal dunia sosial. Saat bermain, anak belajar mengekspresikan diri, memahami aturan, dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan. Di antara berbagai jenis permainan, bermain peran menempati posisi strategis karena memungkinkan anak untuk mengalami langsung

dinamika sosial dalam situasi yang disimulasikan. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, atau simbolik (Siska, 2011).

Menurut Depdiknas (dalam Gustimarni 2016), metode bermain peran merupakan suatu pendekatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman melalui aktivitas bermain peran, di mana anak diminta untuk menjalankan peran tertentu dalam sebuah situasi permainan yang telah ditentukan. Melalui metode pengajaran *role playing,* anak-anak diberi peluang untuk menggambarkan, menyampaikan, atau mengekspresikan sikap, perilaku, maupun pemahaman terhadap sesuatu yang mereka pikirkan, rasakan, atau inginkan. Bermain peran adalah bentuk permainan yang mencakup teater, drama, dan imajinasi. Bermain peran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa, sosial, dan emosional anak (Bakri, Nasucha, & Indri 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Resmadewi (2016) menunjukkan bahwa metode bermain peran secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak taman kanak-kanak. Dalam eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*, ditemukan bahwa anak-anak yang mendapatkan perlakuan berupa bermain peran mengalami peningkatan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Temuan serupa diperoleh dalam penelitian Khusnawati (2020), yang menyelidiki hubungan antara bermain peran dengan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. Dengan pendekatan kuantitatif korelasional, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,645 yang menunjukkan hubungan kuat dan signifikan antara kedua variabel tersebut.

Metode bermain peran merupakan salah satu kebutuhan dasar anak dalam proses berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat mengekspresikan diri dan berupaya memahami dunia di sekitar mereka. Bermain menjadi sarana utama dalam mendukung tumbuh kembang anak, di mana mereka tidak hanya menuangkan imajinasi, tetapi juga mencoba mewujudkannya dalam tindakan nyata (Sulistiyani, 2023). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan sosial pada anak usia dini menjadi hal penting mengingat kemampuan ini menjadi fondasi utama untuk keberhasilan interaksi dan pembelajaran di tahap berikutnya. Berdasarkan paparan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 6 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pre-eksperimental, yaitu *one-group design pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk melihat perubahan kemampuan interaksi sosial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran, tanpa melibatkan kelompok kontrol. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap dinamika perilaku sosial anak dalam konteks alami. Subjek penelitian adalah lima anak usia 6 tahun di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan, Kota Bukittinggi. Subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: berusia 6 tahun, menunjukkan kesulitan dalam interaksi sosial berdasarkan hasil observasi awal, dan mendapat izin dari guru untuk berpartisipasi dalam kegiatan. Peneliti juga memperoleh informasi tambahan dari guru kelas melalui diskusi selama proses kegiatan berlangsung, untuk memperkuat pemahaman terhadap perilaku sosial anak.

Peneliti hadir secara langsung selama proses penelitian dan berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan intervensi sekaligus sebagai observer. Untuk menciptakan suasana yang alami dan kondusif, peneliti membangun hubungan baik (*building rapport*) dengan anak sejak awal. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan, Kota Bukittinggi. Kegiatan berlangsung selama lima hari. Hari pertama dilakukan *pre-test*, hari kedua hingga keempat secara berturut-turut merupakan

pelaksanaan *treatment*, dan hari kelima dilakukan *post-test*. Kegiatan dilakukan di ruang kelas dan area bermain dengan pendampingan guru kelas. Intervensi dilakukan melalui tiga sesi kegiatan bermain peran, yaitu:

1. Bermain dokter-dokteran (menekankan komunikasi dan empati)
2. Bermain jual beli (menekankan kerja sama dan keterampilan sosial)
3. Bermain polisi dan penjahat (menekanbkan tanggung jawab dan aturan sosial)

Masing-masing sesi berdurasi 60 menit, terdiri dari tahap *building rapport* selama 10 menit, pelaksanaan bermain selama 40 menit, dan evaluasi selama 10 menit. Kegiatan dipandu oleh peneliti dan guru kelas dengan modul yang telah dirancang sebelum penelitian dilakukan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator interaksi sosial menurut teori Homans (dalam Maradjabessy, 2019), meliputi motif yang sama, suasana emosional, adanya interaksi, segitiga interaksi sosial, sistem eksternal, dan sistem internal. Instrumen observasi menggunakan teknik *rating scale* untuk menilai intensitas dan kualitas perilaku sosial anak seperti membantu, berbagi, mengantri, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Dokumentasi berupa catatan lapangan dan foto kegiatan melengkapi data observasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan analisis deskriptif. Tahapan analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan interaksi sosial anak usia 6 tahun setelah diberikan intervensi metode bermain peran. Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan perubahan signifikan pada berbagai aspek interaksi sosial. Setiap aspek dijelaskan dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Skala Interpretasi: Skor Ideal/banyaknya interval jawaban: 100/4 = 25

   76 – 100% = Baik

   51 – 75% = Cukup Baik

   26 – 50% = Kurang Baik

   0 – 25% = Tidak Baik

2. Persentasi (p): Skor perolehan pengumpulan data/skor ideal × 100
3. Skor Ideal: Skor Tertinggi × Jumlah Item

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 42,82% hasil tes masuk dalam kategori "Kurang Baik". Penerapan metode bermain peran, skor rata-rata *post-test* meningkat menjadi 65,5% termasuk dalam kategori "Cukup Baik". Studi ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai aspek interaksi sosial di antara anak-anak merupakan strategi yang efektif. Pada hasil analisis terdapat peningkatan rata-rata pada seluruh indikator yaitu motif atau tujuan meningkat dari 35 % menjadi 63,96%; suasana emosional dari 36,24 % menjadi 64,16 %; adanya interaksi atau aksi dari 40,62 % menjadi 58,12%; segitiga interaksi sosial dari 38,12 % menjadi 75,02%; sistem eksternal dari 43% menjadi 77%; dan sistem internal dari 41,52% menjadi 67,92 %.

Berikut ini skor masing-masing anak:

1. RR

Tabel 1. *Pre-test*

No	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{4}{16}$ x 100	25%	Tidak Baik
2	Suasana Emosional	$\frac{9}{24}$ x 100	37,5%	Kurang Baik
3	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{17}{32}$ x 100	53,12%	Cukup Baik
4	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{11}{32}$ x 100	34,37%	Kurang Baik
5	Sistem Eksternal	$\frac{8}{20}$ x 100	40%	Kurang Baik
6	Sistem Internal	$\frac{13}{36}$ x 100	36,11%	Kurang Baik
Jumlah			37,68% (Kurang Baik)	

Tabel 2. *Post-test*

No	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{11}{16}$ x 100	68,75%	Cukup Baik
2	Suasana Emosional	$\frac{22}{24}$ x 100	91,66%	Baik
3	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{25}{32}$ x 100	78,12%	Baik
4	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{28}{32}$ x 100	87,5%	Baik
5	Sistem Eksternal	$\frac{17}{20}$ x 100	85%	Baik
6	Sistem Internal	$\frac{32}{36}$ x 100	88,88%	Baik
Jumlah			83,31 % (Baik)	

Secara keseluruhan RR menunjukkan peningkatan dari skor rata-rata *pre-test* sebesar 37,68% (Kurang Baik) menjadi 83,31% (Baik). Kenaikan ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam seluruh aspek interaksi sosial, terutama suasana emosional dan sistem internal.

2. SDL

Tabel 3. *Pre-test*

No	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{6}{16}$ x 100	37,5%	Kurang Baik
2	Suasana Emosional	$\frac{8}{24}$ x 100	33,33%	Kurang Baik
3	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{13}{32}$ x 100	40,62%	Kurang Baik

4	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{11}{32}$ x 100	34,37%	Kurang Baik
5	Sistem Eksternal	$\frac{9}{20}$ x 100	40%	Kurang Baik
6	Sistem Internal	$\frac{17}{36}$ x 100	47,22%	Kurang Baik
	Jumlah		38,84% (Kurang Baik)	

Tabel 4. *Post-test*

No	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{12}{16}$ x 100	26,08%	Kurang Baik
2	Suasana Emosional	$\frac{9}{24}$ x 100	37,5%	Kurang Baik
3	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{13}{32}$ x 100	40,62%	Kurang Baik
4	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{21}{32}$ x 100	65,62%	Cukup Baik
5	Sistem Eksternal	$\frac{14}{20}$ x 100	70%	Cukup Baik
6	Sistem Internal	$\frac{22}{36}$ x 100	61,11%	Cukup Baik
	Jumlah		50,15 % (Kurang Baik)	

Secara keseluruhan SDL mengalami kenaikan dari 38,84% menjadi 50,15%. Meskipun masih dalam kategori kurang baik, ada peningkatan pada aspek segitiga interaksi sosial, sistem eksternal, dan sistem internal. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai menunjukkan kemampuan menjalin hubungan sosial meski secara bertahap.

3. DRZ

Tabel 5. *Pre-test*

No.	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1.	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{6}{24}$ x 100	25%	Tidak Baik
2.	Suasana Emosional	$\frac{10}{32}$ x 100	31,25%	Kurang Baik
3.	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{11}{32}$ x 100	34,37%	Kurang Baik
4.	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{13}{32}$ x 100	40,62%	Kurang Baik
5.	Sistem Eksternal	$\frac{9}{20}$ x 100	45%	Kurang Baik
6.	Sistem Internal	$\frac{14}{36}$ x 100	43,75%	Kurang Baik
	Jumlah		Tingkat 36,66% (Kurang Baik)	

Tabel 6. *Post-test*

No.	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1.	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{11}{16}$ x 100	68,75%	Cukup Baik
2.	Suasana Emosional	$\frac{17}{24}$ x 100	70,83%	Cukup Baik

3.	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{14}{32}$ x 100	43,75%	Kurang Baik
4.	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{22}{32}$ x 100	68,75%	Cukup Baik
5.	Sistem Eksternal	$\frac{14}{20}$ x 100	70%	Cukup Baik
6.	Sistem Internal	$\frac{23}{36}$ x 100	63,88%	Cukup Baik
Jumlah		Tingkat 52,86% (Cukup Baik)		

Secara keseluruhan DRZ mengalami penningkatan dari 36,66% (Kurang Baik) menjadi 52,86% (Cukup Baik) perbaikan terutama terlihat pada aspek motif/tujuan yang sama dan suasana emosional. Anak mulai menunjukkan ketertarikan untuk terlibat dalam permainan sosial, walau masih memerlukan dukungan dalam aksi nyata.

4. RAA

Tabel 7. *Pre-test*

No.	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1.	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{7}{16}$ x 100	43,75%	Kurang Baik
2.	Suasana Emosional	$\frac{10}{24}$ x 100	41,66%	Kurang Baik
3.	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{14}{32}$ x 100	43,75%	Kurang Baik
4.	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{12}{32}$ x 100	37,5%	Kurang Baik
5.	Sistem Eksternal	$\frac{8}{20}$ x 100	40%	Kurang Baik
6.	Sistem Internal	$\frac{15}{36}$ x 100	41,66%	Kurang Baik
Jumlah		Tingkat 41,38% (Kurang Baik)		

Tabel 8. *Post-test*

No.	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1.	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{12}{16}$ x 100	75%	Cukup Baik
2.	Suasana Emosional	$\frac{13}{24}$ x 100	54,16%	Cukup Baik
3.	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{17}{32}$ x 100	53,12%	Cukup Baik
4.	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{23}{32}$ x 100	71,87	Cukup Baik
5.	Sistem Eksternal	$\frac{13}{20}$ x 100	65%	Cukup Baik
6.	Sistem Internal	$\frac{15}{36}$ x 100	41,66%	Kurang Baik
Jumlah		Tingkat 60,13% (Cukup Baik)		

Secara keseluruhan RAA mengalami peningkatan dari 41,38% (Kurang Baik) menjadi 60,13% (Cukup Baik) peningkatan terutama pada aspek suasana emosional, segitiga interaksi sosial, dan sistem eksternal. Anak tampak lebih percaya diri dan aktif terlibat dalam bermain peran.

5. FM

Tabel 9. *Pre-test*

No.	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1.	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{7}{16}$ x 100	43,75%	Kurang Baik
2.	Suasana Emosional	$\frac{9}{24}$ x 100	37,5%	Cukup Baik
3.	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{10}{32}$ x 100	31,25%	Cukup Baik
4.	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{14}{32}$ x 100	43,75%	Cukup Baik
5.	Sistem Eksternal	$\frac{10}{20}$ x 100	50%	Cukup Baik
6.	Sistem Internal	$\frac{14}{36}$ x 100	38,88%	Kurang Baik
Jumlah		Tingkat 60,13% (Cukup Baik)		

Tabel 10. *Post-test*

No.	Aspek	Perhitungan Skor	Presentasi	Deskripsi
1.	Motif/Tujuan yang sama	$\frac{13}{16}$ x 100	81,25%	Kurang Baik
2.	Suasana Emosional	$\frac{16}{24}$ x 100	66,66%	Cukup Baik
3.	Adanya Interaksi/aksi	$\frac{24}{32}$ x 100	75%	Cukup Baik
4.	Segitiga Interaksi Sosial	$\frac{27}{32}$ x 100	84,37%	Cukup Baik
5.	Sistem Eksternal	$\frac{19}{20}$ x 100	95%	Cukup Baik
6.	Sistem Internal	$\frac{31}{36}$ x 100	84,11%	Kurang Baik
Jumlah		Tingkat 81,06% (Baik)		

Secara keseluruhan FM mengalami peningkatan dari 40,85% (Kurang Baik) menjadi 81,06% (Cukup Baik). Aspek yang paling menonjol adalah sistem eksternal dan motif/tujuan yang sama, menandakan bahwa anak mulai memahami pentingnya komunikasi dua arah dan kerja sama sosial.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik bermain peran mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia enam tahun. Peningkatan yang terjadi pada sebagian besar subjek setelah diberikan intervensi menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam merangsang keterampilan sosial dasar, seperti kemampuan memahami peran sosial, merespons secara emosional, dan membangun komunikasi dua arah. Setelah *treatment* diberikan anak-anak menunjukkan peningkatan kepedulian, mau membantu teman, dan berinteraksi dengan lebih aktif. Hal ini menegaskan bahwa anak-anak dapat belajar dan menginternalisasi pola interaksi sosial melalui aktivitas yang bersifat menyenangkan dan bermakna.

Secara umum, skor rata-rata pada *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada dalam kategori "kurang baik". Namun, setelah *treatment* bermain peran diberikan, sebagian besar anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dan mencapai kategori "Cukup Baik" atau "Baik" dalam sebagian besar indikator. Ini menunjukkan bahwa bermain peran bisa meningkatkan kemampuan interaksi sosial subjek penelitian. Meskipun keempat dari lima anak menunjukkan peningkatan ke kategori cukup baik atau baik. Satu anak masih berada pada kategori kurang baik, namun tetap menunjukkan perbaikan dalam beberapa aspek.

Bermain peran memberikan anak ruang eksplorasi sosial yang aman dan terstruktur. Dalam permainan seperti dokter-dokteran, jual beli dan masak-masakan, serta polisi-penjahat, anak-anak berlatih mengambil perspektif orang lain, mengungkapkan emosi, serta memahami aturan sosial. Aktivitas ini memperkuat aspek-aspek seperti suasana emosional, sistem internal (kesadaran diri dan emosi), serta sistem eksternal (respon terhadap lingkungan sosial). Proses ini selaras dengan teori interaksi sosial dari Homans (dalam Maradjabessy, 2019), yang menyatakan bahwa interaksi sosial terjadi sebagai aksi dan reaksi timbal balik, dipengaruhi oleh konteks sosial tempat individu berada. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini konsisten dengan temuan studi Resmadewi (2016) yang menemukan bahwa permainan peran dapat membentuk sikap sosial anak, terutama dalam konteks kerja sama dan komunikasi. Penelitian lain juga menekankan pentingnya peran dalam meningkatkan kemampuan sosial anak (Khusnawati, 2020; Fadilah & Purnamasari, 2022).

Temuan ini memperlihatkan bahwa teknik bermain peran memiliki potensi yang kuat dalam mendukung peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak usia enam tahun. Meskipun tidak semua subjek mencapai kategori "Cukup Baik", adanya perkembangan positif pada setiap anak, meski dengan laju yang berbeda, menunjukkan bahwa metode ini dapat memberikan manfaat nyata dalam konteks pengembangan sosial. Lebih lanjut, hasil ini menegaskan pentingnya bermain peran sebagai metode menyenangkan dan bermakna dalam pendidikan anak usia dini. Metode ini efektif melatih anak berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami peran sosial, serta mendukung pencapaian perkembangan sosial yang ideal.

KESIMPULAN

Penelitian ini efektif untuk meningkatkan interaksi sosial anak usia 6 tahun dengan metode bermain peran. Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan peningkatan penilaian dalam semua aspek interaksi sosial, kita dapat menarik kesimpulan bahwa metode permainan secara efektif digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial di masa kanak-kanak. Bermain peran memberi anak -anak kesempatan untuk mengalami berbagai situasi sosial secara langsung, memungkinkan mereka untuk belajar, berempati, berkomunikasi, dan berkolaborasi dalam konteks yang nyaman dan bermakna. Seluruh aspek interaksi sosial menunjukkan peningkatan, terutama pada aspek sistem eksternal dan segitiga interaksi sosial. Selain itu, bermain peran dianggap memberikan pengalaman sosial yang bermakna dan menyenangkan, serta dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran aplikatif dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri, M. D. B. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, *2*(1), 58–79. https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12 (Original work published January 25, 2021)

Fadilah, R., & Purnamasari, R. (2022). Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Early Childhood Care and Education (JOECCE)*, 2(1), 36–44. Diakses dari https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joecce/article/view/17530

Gustimarni, (2016). "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Metode Bermain Peran Usia 5–6 Tahun di Tk 011 Permataku Merangin Kabupaten Kampar." *Educhild: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* , 5, (1), hal.56-64. Retrieved

from: https://www.neliti.com/id/publications/165123/meningkatkan-kemampuan-berbicara-anak-melalui-metode-bermain-peran-usia-56-tahun

Greenwood, C. R., Carta, J. J., Schnitz, A. G., Higgins, S., Buzhardt, J., Walker, D., Jia, F., & Irvin, D. (2021). Progress Toward an Early Social Indicator for Infantsand Toddlers. *Journal of Early Intervention,* 43(2), 176–195. https://doi.org/10.1177/1053815120945021

Khoirunisa, A. (2021). Analisis Interaksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Teman Sebaya Di Tk Dian Ekawati. (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah). Diakses dari: https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60960/1/Revisi%20Skripsi_Andini%20Khoirunisa%20(WATERMARK).pdf

Khusnawati, E. (2020). Hubungan antara bermain peran dengan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun di TK ABA IV Kota Jambi (Skripsi, Universitas Jambi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Diakses dari: https://repository.unja.ac.id/15332/6/SKRIPSI%20FULL%20TEXT.pdf

Ernawati, E. (2021). Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Atfal Rahmah El-Yunusiyah IV Kecamatan Medan Area Tahun Ajaran 2020/2021. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Retrieved from: http://repository.uinsu.ac.id/11713/1/SKRIPSI%20ERNAWATI%20PIAUD%202016.pdf

Maradjabessy, M. F., Lasut, J. J., Lumintang, J. (2019). Interaksi sosial forum mahasiswa kota tidore kepulauan di kota manado. *Unsrat: HOLISTIK,* 12 (01), hal 1-19. Diakses dari: https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/24576

Ningsih, E. P. (2021). Peran Interaksi Sosial dalam Pengembangan KeterampilanSosial Anak Usia Dini: Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak. *Journal Of Gemilang*, 1(1), doi: dhttps://doi.org/10.62872/tpvbw823

Resmadewi, R. (2016). Metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa taman kanak-kanak. *Psikosains*, *11*(2), 120–128. Diakses dari: https://repository.unair.ac.id/30871/

Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, 1(1), 31-37. Retrieved from: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=bermain+peran+anak+usia+dini&oq=bermain+peran#d=gs_qabs&t=1748508001690&u=%23p%3D37wwo1uDtEkJ

Sulistiyani, S., Herawati, H., Sudarti, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran. *JoECCE: Journal of Early Childhood and Character Education,* 3(2), 153- 174. doi: https://doi.org/10.21580/joecce.v3i2.17530

Susanti, S., Sumardi., & Nugraha, A. (2019). keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di kelompok b tk aisyiyah 2. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1). 89-100. Diakses dari: https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/26671

Viandari, K. D. and Susilawati, K. P. A. (2019) 'Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah', *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76. doi: https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08

Wijaya, E., & Nuraini, F. (2024). Pentingnya Interaksi Sosial dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 9-13. Retrieved from:

https://scholar.google.com/scholar?q=related:xdlAzXvnR_QJ:scholar.google.com/&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1748507935606&u=%23p%3DxdlAzXvnR_QJ