

## Implementasi Kegiatan Bermain Peran untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial-Emosional Anak

**Helda Rismiyati Setyaningrum\***

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,  
INDONESIA

---

### Article Info

#### **Article history:**

Received:  
April 18, 2025  
Revised:  
May 24, 2025  
Accepted:  
May 26, 2025

---

#### **Keywords:**

Socio-emotional  
development,  
Center-based  
learning,  
Role-playing,  
Early childhood  
education

---

### Abstract

Socio-emotional development is a crucial aspect of early childhood education, as it forms the foundation for children to interact, adapt, and manage their emotions in a healthy manner. As social beings, children require learning experiences that can stimulate their social and emotional abilities in a balanced way. However, in reality, the emotional regulation of young children often remains unstable, necessitating appropriate pedagogical approaches. This study aims to analyze the implementation of center-based learning, particularly the role-playing center, in fostering the socio-emotional development of Group B children at RA Tiara Chandra Yogyakarta. The research employed a qualitative approach using a field research design. The participants included the principal, teachers, and Group B children. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that the role-playing activities at RA Tiara Chandra are implemented through a distinctive management model consisting of four learning areas: the opening area, library role-play, school role-play, and kitchen role-play. The main supporting factors derive from teachers' roles in organizing the learning environment, selecting engaging activities, and providing motivation to children. Meanwhile, the inhibiting factors include the children's unstable emotional states and the limited number of participants. Overall, the study highlights that role-playing centers can serve as an effective pedagogical strategy for enhancing children's socio-emotional competencies when supported by conducive environments and responsive educators.

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) ©2025 by author/s

---

#### **\* Corresponding author:**

Helda Rismiyati Setyaningrum  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, INDONESIA.  
Email: [helda.setya@gmail.com](mailto:helda.setya@gmail.com)  
DOI:

## PENDAHULUAN

Perkembangan sosial-emosional merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini karena menjadi dasar bagi anak dalam berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Anak yang memiliki perkembangan sosial-emosional yang baik akan mampu menunjukkan perilaku prososial, berempati, serta mengekspresikan perasaan dengan cara yang tepat. Sebaliknya, keterlambatan dalam perkembangan sosial-emosional dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial maupun mengendalikan emosi (Alonso et al., 2025). Oleh karena itu, stimulasi terhadap aspek sosial-emosional perlu diberikan secara terencana dan berkelanjutan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Menurut Gunarti, perkembangan sosial merupakan proses belajar yang memungkinkan anak menyesuaikan diri dengan norma dan kebiasaan sosial di lingkungannya, sedangkan perkembangan emosional berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenali, memahami, serta mengelola berbagai perasaan seperti marah, sedih, bahagia, dan kecewa. Keseimbangan antara kemampuan sosial dan emosional menjadi landasan bagi anak untuk berperilaku adaptif dan membangun relasi yang positif dengan orang lain.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 1, PAUD ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Selanjutnya, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 84 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan PAUD Pasal 1 Ayat 3 menjelaskan bahwa satuan pendidikan anak usia dini meliputi Taman Kanak-kanak (TK), Taman Kanak-kanak Luar Biasa (TKLB), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Pada jenjang ini, kegiatan pembelajaran perlu dirancang agar memberikan pengalaman bermain yang bermakna, karena melalui bermain anak dapat belajar secara aktif dan menyenangkan (Ermiyati et al., 2023; Mizerski & Mizerski, 2001; Utami & Tawandorloh, 2025).

Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak adalah kegiatan bermain peran. Model pembelajaran sentra menempatkan anak sebagai subjek belajar utama melalui kegiatan bermain yang terstruktur di berbagai area atau sentra (Buchari, 2018). Kegiatan main peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan ide, meniru perilaku orang dewasa, serta memahami nilai-nilai sosial melalui interaksi dengan teman sebaya (Dea & Latipah, 2017). Kegiatan ini juga melatih anak dalam bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, serta mengendalikan emosi saat menghadapi situasi sosial tertentu. Dengan demikian, bermain peran menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak secara alami dan menyenangkan.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada implementasi kegiatan bermain peran untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di RA Tiara Chandra Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana kegiatan bermain peran dilaksanakan, faktor pendukung dan penghambatnya, serta kontribusinya terhadap peningkatan kemampuan sosial-emosional anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (field research). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi kegiatan bermain peran dalam menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di RA Tiara Chandra Yogyakarta. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, staf, guru kelompok B, dan peserta didik kelompok B RA Tiara Chandra Yogyakarta. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki keterlibatan langsung dan relevan dengan pelaksanaan kegiatan bermain peran di lembaga tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pelaksanaan kegiatan bermain peran dan perilaku sosial-emosional anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara mendalam dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan staf untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan bermain peran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara melalui analisis dokumen seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), catatan perkembangan anak, serta dokumentasi foto kegiatan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Creswell & Creswell, 2018). Proses analisis ini dilakukan secara terus-menerus sejak awal pengumpulan data hingga diperoleh hasil akhir yang valid dan bermakna. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai narasumber, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan menggabungkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, data yang diperoleh dalam penelitian ini dianggap kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kegiatan bermain peran di kelompok B RA Tiara Chandra Yogyakarta dilakukan secara sistematis dan terencana melalui pendekatan pembelajaran sentra. Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu kegiatan pagi, kegiatan inti, serta kegiatan istirahat dan penutup. Pembagian tahapan ini menunjukkan bahwa guru telah merancang alur pembelajaran yang komprehensif dan konsisten dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, khususnya sosial-emosional.

Pada tahap kegiatan pagi, proses pembelajaran dimulai sekitar pukul 09.00 hingga 09.15 WIB. Sebelum anak-anak memasuki kelas, guru menyiapkan berbagai alat bermain peran seperti meja, kursi, alat tulis, rak buku, replika benda rumah tangga, serta alat-alat masak mini. Penataan lingkungan belajar dilakukan sesuai dengan tema pembelajaran mingguan agar anak memperoleh pengalaman bermain yang bermakna. Kegiatan pagi berfungsi sebagai tahap transisi yang membantu anak mempersiapkan diri secara emosional dan sosial sebelum memulai aktivitas utama. Dalam kegiatan ini, anak-anak duduk melingkar sambil menyanyi, bertepuk tangan, membaca doa, serta menghafal surat-surat pendek. Aktivitas sederhana seperti ini berperan penting dalam membangun suasana kebersamaan, kedisiplinan, serta kesiapan emosional anak untuk belajar.

Tahap kegiatan inti berlangsung selama kurang lebih satu jam, yaitu pukul 09.30 hingga 10.30 WIB, dan dilaksanakan melalui tiga pijakan utama: sebelum bermain, saat bermain, dan setelah bermain. Pada pijakan sebelum bermain, guru memperkenalkan tema pembelajaran, berdiskusi dengan anak mengenai peran yang akan dimainkan, menyepakati aturan bermain bersama, serta memberikan contoh alur kegiatan. Anak diberi kebebasan memilih peran sesuai minatnya, seperti menjadi guru, murid, pustakawan, atau orang tua. Kebebasan memilih ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri dan melatih kemampuan mengambil keputusan, yang merupakan bagian dari perkembangan sosial dan emosional anak.

Selanjutnya, pada pijakan saat bermain, anak melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai pilihan mereka. Seluruh anak terlibat aktif dalam permainan, bergantian memainkan berbagai peran sehingga tidak ada anak yang pasif atau tidak terlibat. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati perilaku sosial anak, memberikan arahan saat diperlukan, dan mencatat capaian perkembangan mereka. Selama proses bermain, anak belajar berinteraksi, bekerja sama, menunggu giliran, serta menyelesaikan konflik kecil secara mandiri. Melalui dinamika interaksi tersebut, anak belajar memahami perasaan sendiri maupun orang lain, sehingga kemampuan empati dan kontrol emosi mereka berkembang secara alami.

Pada pijakan setelah bermain, guru mengajak anak untuk membereskan mainan bersama, mendiskusikan pengalaman selama bermain, serta menanyakan perasaan anak terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan reflektif ini membantu anak mengembangkan kesadaran diri (*self-awareness*) dan kemampuan mengekspresikan emosi secara verbal. Guru juga menutup kegiatan dengan doa dan informasi singkat mengenai tema pembelajaran berikutnya.

Tahap istirahat dan penutup menjadi bagian penting untuk menjaga keseimbangan fisik dan emosional anak. Setelah bermain, anak mencuci tangan, makan bersama, dan saling berbagi makanan. Guru memfasilitasi kegiatan ini agar anak belajar sopan santun, berbagi, serta memperhatikan teman. Kegiatan ditutup dengan doa, nyanyian, dan pesan moral dari guru. Rutinitas ini memperkuat nilai-nilai sosial seperti rasa syukur, empati, dan kebersamaan yang menjadi inti dari perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Implementasi kegiatan bermain peran di RA Tiara Chandra juga didukung oleh model pembelajaran sentra yang terintegrasi. Ruang kelas diatur dalam beberapa area kegiatan sesuai tema, seperti area perpustakaan, sekolah, dan dapur mini. Setiap area berfungsi sebagai lingkungan simulatif yang meniru situasi kehidupan nyata sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung. Model ini memungkinkan terjadinya pembelajaran kontekstual, di mana anak tidak hanya memahami konsep sosial, tetapi juga mempraktikkannya dalam situasi yang menyenangkan dan aman.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi kegiatan bermain peran dalam menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung utama. Pertama, penataan lingkungan bermain yang dilakukan guru sebelum kegiatan dimulai membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik bagi anak. Lingkungan yang tertata baik memudahkan anak memahami peran yang akan dimainkan dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Kedua, pemilihan kegiatan bermain disesuaikan dengan tema pembelajaran mingguan dan dirancang melalui diskusi antara kepala sekolah, guru kelas, dan pendamping. Perencanaan kolaboratif ini memastikan bahwa kegiatan yang diberikan bervariasi, relevan dengan kehidupan anak, dan tidak menimbulkan kebosanan.

Faktor pendukung lainnya adalah penggunaan sumber belajar yang menarik dan kontekstual. Guru menggunakan benda-benda yang akrab dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti buku, alat tulis, kartu perpustakaan, serta replika perabot rumah tangga. Pendekatan ini mempermudah anak memahami konsep sosial yang diajarkan dan menstimulasi imajinasi mereka. Selain itu, motivasi yang diberikan guru memiliki peran besar dalam menjaga kestabilan emosi dan semangat anak. Guru menggunakan pendekatan komunikasi positif tanpa hukuman, misalnya dengan menanyakan perasaan anak secara lembut dan memberikan pelukan untuk menenangkan. Strategi ini mencerminkan penerapan pendidikan berbasis kasih sayang (*nurturing pedagogy*) yang efektif dalam membentuk keseimbangan emosional anak.

Meskipun demikian, implementasi kegiatan bermain peran juga menghadapi beberapa faktor penghambat. Salah satunya adalah jumlah anak yang terbatas. Kelompok B di RA Tiara Chandra hanya terdiri dari tujuh anak, sehingga suasana kelas terkadang kurang dinamis. Namun, kondisi ini juga memberikan keuntungan karena guru dapat memberikan perhatian lebih intensif pada setiap anak. Faktor penghambat lainnya adalah kondisi emosi anak yang tidak stabil. Anak-anak usia dini masih sering mengalami perubahan suasana hati karena lapar, kelelahan, atau konflik kecil dengan teman. Guru perlu memiliki strategi yang fleksibel untuk mengelola kondisi tersebut, seperti memberikan waktu istirahat sejenak, mengalihkan perhatian anak pada kegiatan lain, atau berdialog secara personal. Selain itu, mood anak saat kegiatan bermain juga menjadi tantangan tersendiri. Anak yang sedang tidak bersemangat cenderung pasif dan enggan berpartisipasi, yang dapat menghambat perkembangan sosial-emosionalnya.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru di RA Tiara Chandra menerapkan pendekatan pembelajaran reflektif dan adaptif. Guru secara rutin melakukan evaluasi terhadap kegiatan bermain peran, menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi anak, serta memperkuat kolaborasi dengan orang tua. Pendekatan ini terbukti membantu menjaga konsistensi perkembangan sosial-emosional anak, terutama dalam hal kemampuan bekerja sama, empati, serta pengendalian emosi.

## **SIMPULAN**

Implementasi kegiatan bermain peran di RA Tiara Chandra Yogyakarta terbukti memberikan stimulasi yang signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional anak kelompok B. Kegiatan ini dirancang dengan perencanaan yang sistematis, didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif, serta ditopang oleh interaksi yang hangat dan responsif antara guru dan peserta didik. Melalui proses bermain peran, anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga belajar untuk memahami, mengekspresikan, dan mengelola emosi secara adaptif. Selain itu, mereka mengembangkan kemampuan berinteraksi sosial, seperti bekerja sama, berbagi, menghargai perbedaan, serta membangun empati terhadap orang lain.

Dengan keterlibatan aktif guru dalam memberikan arahan dan umpan balik positif, kegiatan bermain peran menjadi wahana pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menumbuhkan pemahaman terhadap nilai-nilai moral, tanggung jawab, dan disiplin diri. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan bermain peran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang berorientasi pada pembentukan karakter dan keseimbangan emosi anak.

Dengan demikian, kegiatan bermain peran dapat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam konteks pendidikan anak

usia dini. Pendekatan ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial anak secara harmonis, sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial dan kecerdasan emosional yang menjadi dasar penting bagi keberhasilan anak di jenjang pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan sosialnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alonso, A., Cabrera, N. J., Kerlow, M. A., & Reich, S. M. (2025). Mothers' and fathers' emotion socialization: Longitudinal relations with toddlers' social competence. *Infant Behavior and Development*, 78, 102034. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2025.102034>
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (Fifth edition). SAGE.
- Dea, L. F., & Latipah, E. (2017). Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Melalui Penerapan Media Balok dan Bermain Peran Pada Siswa TK Kuntum Mekar, Lampung. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 185–196. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-06>
- Ermiyati, E., Rohmadheny, P. S., Rosada, U. D., & Hastuti, D. (2023). Early Childhood Education Teachers' Perspectives on Play-Based Learning: A Survey in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(2), 291–300. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.92-10>
- Mizerski, D., & Mizerski, K. (2001). The effect and implications for a stochastic pattern of lotto game play. *International Gambling Studies*, 1(1), 132–149. <https://doi.org/10.1080/14459800108732291>
- Utami, R. D., & Tawandorloh, K.-A. (2025). Character Quest: A Mixed-Methods Study of Role-Playing Games and Self-Regulation Skill in Kindergarten. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 83–95. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2025.111-06>